コンパイルの優れものゲーム満載!! この価格は破格だー!
Disc Station
ゲームディスク 3 枚付き
3.5インチ
PC-9801VM以降対応
EICHI MOOK 平成6年11月15日発行
特別企画
クリエイター作品大募集!! 豪華賞金付き
新装刊
★ゲーム誌風マニュアル付き
RPG 幻世風狂伝
AVG わんだふりゃ魔導らんど
ACT ボンバーさん太郎の爆弾天国
ACT JUMP HERO
F-ACT ブロードウェイ伝説エレナ
AVG LADY BONO// 第3回
PZL なぞぷよ問題データ
PZL なぞぷよ〈体験版〉
※上記はすべて©COMPILE 1994
(「LADY BONO」は©COMPILE 1992/1994)
★アイドルインタビュー
ゲスト
山口リエ
Vol.4(秋号)
1980 YEN
Disc Station 新装刊秋号 Vol.4
コンパイル オリジナルゲーム マガジン DISC3枚7本付き
EICHI MOOK
英知出版

のーみそコネコネ
COMPILE
発売元 株式会社 セガ・エンタープライゼス
ぷよぷよ通 2
アーケード MEGA DRIVE GAME GEAR ゲームギア で、続々登場!
©COMPILE 1994
この秋、新登場!!
お待たせーっ!!
いいものできました。
株式会社コンパイル 〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE(082)263-6165

Vol.4
新装刊 秋号

創監／渡辺我人
盤監／北野不凡
美監／渡部孝陽

アンケートに答えると抽選で当たります
❶カーバンクル人形……5名様
❷カーバンクル・お好みソース……10名様
❸コンパイル・オリジナル・Tシャツ……10名様

SUN	LIQUID	DISJOINT	SHOCK	TOUCH	MAGNETISM
太陽の光が直接当たる所やほこりの多い所に置かない。	水をかけない、こぼさない。	分解などしないように。	落としたりぶつけたり強い衝撃を与えない。	磁気面に手で触れない 汚さない。	磁気に近づけない。

GAME MANUAL
げんせいふうきょうでん
■DISC 1に収録
©COMPILE 1994
幻世風狂伝
ロールプレイング
今回もすご〜く面白いソフトばっかりなんだけれども特に目玉といえるくらいよくできているのがこの『幻世風狂伝』。戦闘なんかはシンプルで分かりやすいけど、ダンジョンにはいろ〜んな仕掛けが用意されているので誰でも楽しめるようになってるんですだ。
ダリオス キャロル！
「あぁっ プリシラ！

ゲームシステム

操作方法とコマンドの意味そして、視覚的にわかりやすくするために使用されているパネルなどについてゲームシステムを解説する。

奪われたブタを助けるためにダリオスがエルやペトゥムらそれぞれの目的を持つ者達とパーティを組んで戦うロールプレイングだ。操作も非常に簡単なのであえて説明の必要もないので、各自勝手にプレイしてくれ。

ってのはダメですか。はいはい。じゃしょうがないので、基本の操作方法からお教えしましょう。基本の操作は下のカコミを見るように以上。

次にシステムの説明。戦闘では、ダリオスは精神力（SP）を消費して特技を使い、エルとペトゥムは魔力（MP）を消費して魔法を使える。SPやMPがなくなると特技や魔法が使えなくなるが、敵を倒して経験値がマックスになると、その場でHPと共にSP&MPが全回復するのだ。つまり経験値がマックスになりそうだったらバンバン特技や魔法を使ってもかまわないってことになる。

基本操作

基本はカーソルキーおよびテンキーの2、4、6、8キーが移動。なにか決定する時にはリターンキーかスペースキー。

そして、キャンセルがESCキーもしくはシフトキーか0キーである。また、なにもないときにESCキーなど（つまりキャンセル）でキャンプモードと覚えて置けばいいんじゃない。

キャラクター・カーソルの移動	↑←→↓	8 4 6 2
キャンプモード入る(出る) コマンド キャンセル	ESC または SHIFT	0
コマンド 決定	SPACE	↵

ゲームは4つの画面で構成されている

ゲームの画面は下の写真のように4種類ある。ゲームスタートは村や町の画面。そこからEXITするとダンジョンになる。村や町、ダンジョンにいる時にESCキーもしくはテンキーの0キーでキャンプモード画面に、ダンジョンでモンスターが襲ってきたら戦闘画面になるのだ。

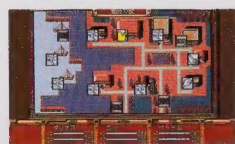
それぞれに操作方法がじゃっかん異なる。基本操作と全然違うわけではないが、各画面ごとの説明をしていこう。

あわせてその画面に表示されるパネルの意味やコマンドなどの説明もしてしまうのだ。

村や町

ダンジョン

キャンプモード

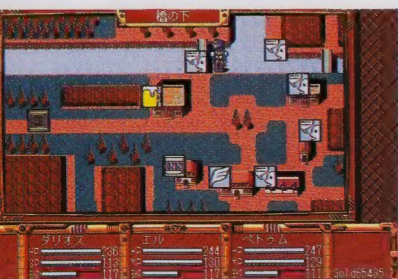
戦闘モード

村や町

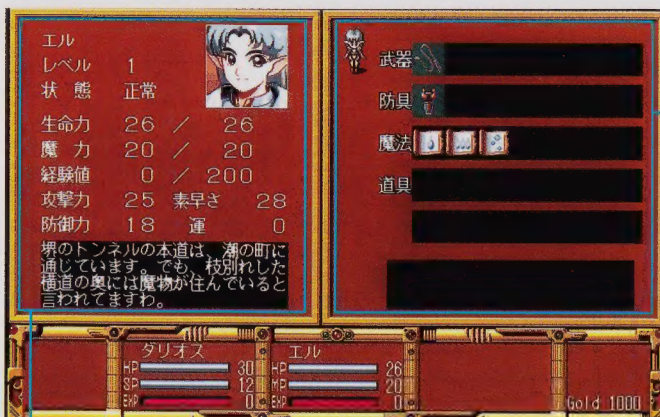
人々と会話し、装備を固める村や町。会話をしなければダンジョンへ入ることさえできないだろう。

宿屋や武器屋といった場所はパネルで、表示されている。テンキーの6、8キーもしくはカーソルキーの↑→で時計回りに（2、4キーもしくはカーソルキーの↓←で逆回り）移動するので、入りたい場所でリターンキーもしくはスペースキーを押すと中に入れる。 会話などはリターンキーかスペースキーで話が進み、その場所から出たい時はESCキーもしくは0キーを押せばいい。

村や町にあるパネルの意味は右の表でバッチリわかるだろう。

移動	↑←→↓	8 4 6 2
入る・話	SPACE	↵

出口	村や町を出てダンジョンへ出発する。条件を満たしてないとダンジョンに行けなかったりする。会話によって新たにパネルが出現することもある。
宿屋	宿屋もしくはダリオスの自宅。泊まって体力を回復できる。自宅以外は宿泊料がかかる。ゲームをセーブするのもここ。3つまでセーブすることが可能。
道具屋	アイテムを売っている。売っている人は違うんだけどどの町で売っているアイテムも種類は同じ、しかも値段がかわらない。それほど重要ではないかな。
武器屋	武器と防具を売っている。先に進むほど能力の高い物を売っている。同じ物を持っていると間違って買おうとしても売ってくれないという親切さがある。
酒場	いろんな人が集まっている。中に入ると誰と会話するか聞いてくる。たまに知らない人物が酒場にいることもある。情報収拾には大切な場所。
会話	その場所にいる人と会話ができる。しばらくしてから話しかけると違うことも言う。けれど結構同じことばかり話していることが多い。
王様	後半の町で登場する。このパネルは、王様と話しができる。他の会話パネルとほぼ同じものだが、王様だけは別格扱いなのだろう。

キャンプモード

キャンプモードでは、キャラクターのパラメータなどをチェックし、エルの魔法やアイテムを使おう。

村や町、ダンジョンにいる時にESCキーかシフトキー、もしくはテンキーの0でキャンプモード。ここでキャラクターのパラメーターを見ることや体力回復ができる。

各キャラクターのパラメーターは、画面左側に表示される。パラメーターの一番下には、セリフが表示されていて、現在の状況や目的がわかるようになっているぞ。各パラメーターの意味は、だいたい想像がつくだろうけど、念のために左に表にしてまとめてみた。他のキャラクターの状態を見たい場合は、テンキーの4、6かカーソルキーの左右を押せば切り替わるようになっている。

で、画面右の方がキャラクターの装備関係のものだ。上から武器・防具・特技／魔法・アイテム1・アイテム2が表示されている。道具に関しては、各キャラクターが持っているのではなく全員で持っているものが表示される。なお、アイテム2は特殊なもので、使うことはできない。特定の場所などで自動的に使われるアイテムだ。武器、防具は、現在装備しているものに色がついている。右側にあるものほど強力なものになるので、店で購入した時や宝物を発見した時など忘れずに装備しなおそう。

武器・防具の装備魔法・道具の使用

武器や防具の装備、魔法やアイテムの使用の項目を選んだらリターンキーもしくはスペースキーを1度押す。すると、一番左にカーソルが出るのでそれを動かして選択しよう。カーソルがある時は、別のキャラクターに変えることができない。別のキャラクターにしたい時は、ESCキーか0キーで一度キャンセルすること。導きの羽などは、パーティ全体に効果のあるものなので選択するとすぐに使ってしまうので注意しよう。

4 6 でキャラを選択
↓
8 2 で項目選択
↓
↵ で項目決定
↓
4 6 でアイテム選択
↓
↵ で装備 OR 使用

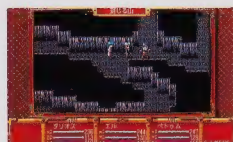
⇧まず、キャラクターを選ぶのだ

⇧項目選択時は、キャラが横を向く

● 0 でいつでもキャンセルできます
● 道具の2段目に表示されているアイテムは使用できません

パラメータ	
名前	キャラクターの名前を表示する。
レベル	総合的強さ。経験値マックスでランクアップ。
状態	通常・毒・戦闘不能の3種類の状態を表示。
生命力	HP。キャラクターの体力を表示する。
精神力/魔力	特殊能力を使用するための力を表示。
経験値	戦いで得た経験の数値。マックスで能力アップ。
攻撃力	敵に与えるダメージの強さを表示。
防御力	敵の攻撃から身を守る能力の値を表示。
素早さ	敵より早く攻撃できるかの数値。
運	クリティカルヒットが出る確率を上げる力。
セリフ	キャラクターの独り言。状況確認に便利。

ダンジョン

ほとんどの場合、町から他の町へはダンジョンを通らなければ移動できない。さあ、戦いが待ち受けている。

ダンジョンでの操作は、テンキーの2、4、6、8キーもしくはカーソルキーでの移動だけと超簡単なもの。特別なイベントなどは、特定の場所に行けば自動的に始まるので、どのアイテムを使うべきかなんて悩む必要がないのだ。

また、斜めになっている通路で壁にぶつかっても自動的に避けて進むような親切設計になっているので操作性もバツグン。

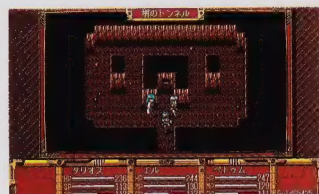
もちろん危険なダンジョンを移動しているわけだから、しばらく歩くとモンスターが出現して戦闘になるのは、通常のロールプレイングと同じ。

それと、どんな時でもESCキーかシフトキーかテンキーの0を押せば、すみやかにキャンプモードに切り替えることができる。

キャラ移動	↑ ← → ↓	8 4 6 2
キャンプモード	ESC または SPACE か 0	

↑こんなところで戦うこともある

↑美しい宮殿のようなダンジョンもある

↑操作も軽くスイスイ移動できる

↑いろ～んな仕掛があるぞ

戦闘

モンスターが襲ってきたら戦闘だ。パーティ全体のコマンドと各キャラのコマンドを紹介。

戦闘になると、まずパーティ全体の行動を決める3つのコマンドが表示される。ここで、戦うを選ぶと各キャラのコマンド選択になる。基本的には攻撃方法を選んだ後に、攻撃する相手を選ぶようになっている。選択はカーソルかテンキーで選び、リターンキーかスペースキーで決定。最後のキャラの行動を決定する前ならば、ESCキーか0キーで取り消すことができる。詳しくは下の表を見て。

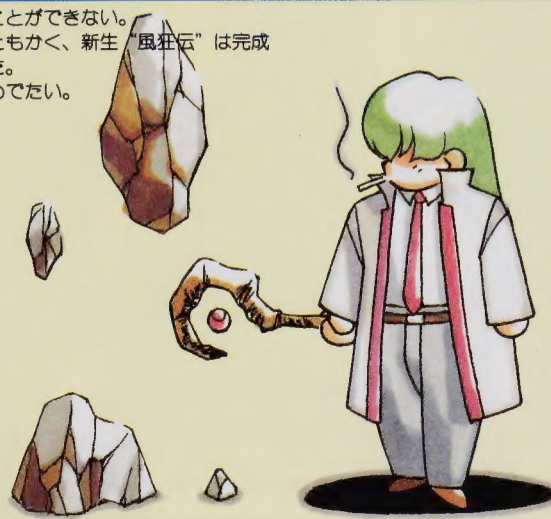
→ESCキーでひとつ前のコマンドに戻れる

カーソル移動	↑ ← → ↓	8 4 6 2	
決定	SPACE	↵	
キャンセル	ESC	SHIFT	0

コマンド

パーティ	戦う	モンスターと戦う。この後キャラの行動を選択。
	逃げる	戦いを放棄し、モンスターから逃げ出す。
	タコ殴り	キャラクター全員が「攻撃」のみの行動をとる。
キャラ	攻撃	装備している武器でモンスターを攻撃する。
	特技	精神力（SP）を消費し、強力な技を出す。
	魔法	魔力（MP）を消費し、修得している魔法を使う。
	道具	持っているアイテムを選んで使用する。
	防御	防御体制をとり、ダメージを受けにくくする。

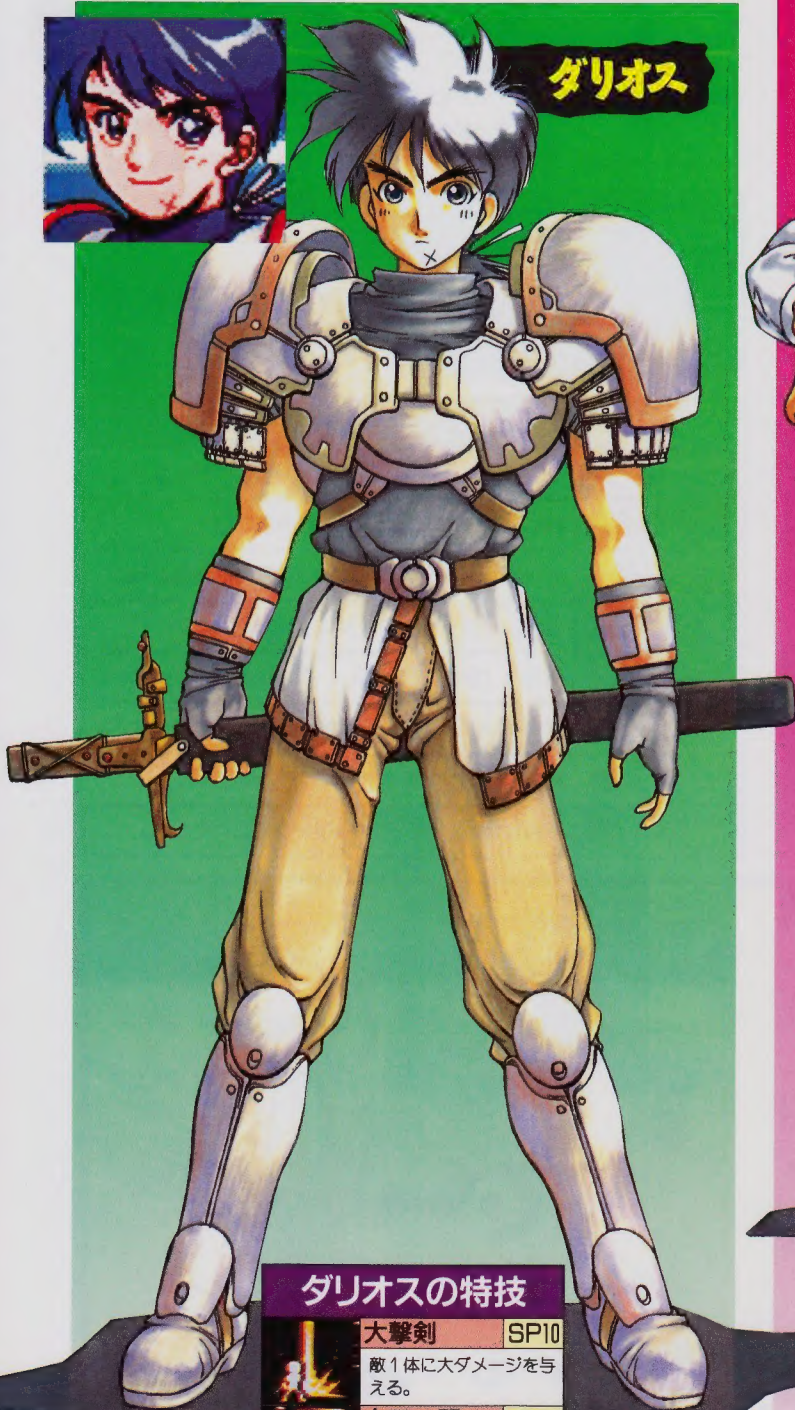
制作ウラ話

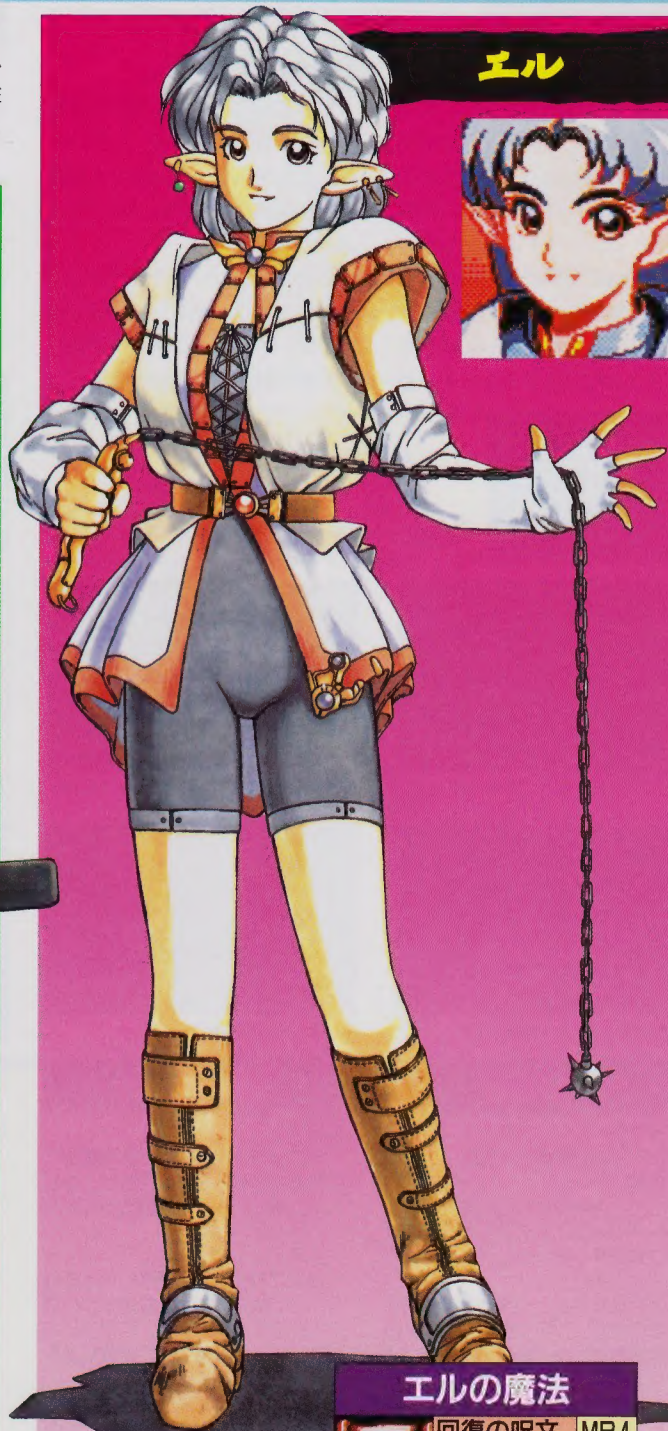
＊月?日
RPGの仕事がまいこむ。
盤監いわく、
「こんど発売する“幻世喜譚”のシリーズでさあ、システムやグラフィックを流用した、小さいものでいいから」とのこと
これは楽だな、とタカをくくっていたのだが、シナリオを考えるオレの作業がほとんど軽減されてないことが判明。
なんてこったい。
×月%日
“風狂伝のもととなる“幻世喜譚”の開発がおくれている。発売日ものびる。“幻世喜譚”が完成しなければ“風狂伝”の本格的な開発に入れない。
なんともキビしい状況だ。
$月！日
季節は変わったが、“幻世喜譚”の状況は変わらない。それどころかさらに悪化しそうな雰囲気さえある。
こりゃまいった。
&月♯日
見るに見かねた盤監が、「こうなったら“風狂伝”を先に出そう。新しくシステム作ってさ、グラフィックも新しいのを描くの。容量もふやしてさ」と助け船。
たしかにありがたい話ではあるが、そうなれば新しい仕様が必要になる。つまりオレの仕事がふえるわけだ。
うれしさ半分、悲しみ半分。
□月＋日
あれから数ケ月がたった。その間にいろいろなことがあったが、紙面がつきようとしているのでいまは書くことができない。
ともかく、新生“風狂伝”は完成した。
めでたい。

主人公たちの能力

このゲームには3人の主人公が登場する。各キャラクターが使用できる能力および装備できる武器、防具などのデータを紹介。

ひとり、ふたりと仲間が増えていく主人公たちの戦闘の時の能力を紹介しよう。もちろんエルの回復系の魔法は戦闘の時以外でも使用できる能力だ。

経験値がマックスになるとHPやSP&MPが回復するシステムなので、消費するSPやMPに注意しながら戦えば、戦闘がかなり楽になるはず。

ダリオスの特技

特技	SP	効果
大撃剣	SP10	敵1体に大ダメージを与える。
白刃一閃	SP10	敵全体を横一文字に斬りつけダメージを与える。

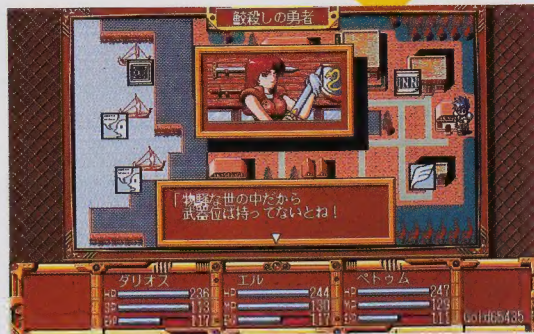
エルの魔法

魔法	MP	効果
回復の呪文	MP 4	仲間ひとりのHPを回復させる。
大回復の呪文	MP10	仲間全員のHPを回復させる。
毒消しの呪文	MP 5	仲間ひとりを毒の状態から回復させる。

アイテム類すべてのデータ

主人公たちの能力を援護してくれるアイテム。攻撃力をアップする武器。防御力をアップする防具。その特徴と効果をまとめたのが右下の表。調べたい時にすぐ見られるなんて、なんて親切なんだろう。

ペトゥム

➲村や町のショップで武器などを買うことができるのはもちろんだが、ダンジョンにある宝箱の中にもアイテムは眠っている。武器や防具は売り払えないので効果的な購入計画が必要だと思われる

武器

名前	価格	説明
鉄の剣	──	安価で一般的な武器。ダリオスが最初から持っている。
鋼鉄の剣	3000G	カスタムメイドで鍛え上げられた強力な剣。
燃える魔剣	5000G	刀身が炎につつまれている魔法の剣。
銀波の剣	10000G	すごく強いうえ、かっこいい剣。
グレイツソード	──	グレートな剣。剣の中では最強の強さを誇る。
革のムチ	──	エル愛用の武器。エルが最初から持っている。痛い。
鎖のムチ	2000G	鉄製になっていて、さらに痛いムチ。
とげのムチ	──	とげがついていて、もっと痛いムチ。
クイーンウィップ	──	エルの使用できる最強のムチ。痛すぎる。
樫の杖	──	魔法使いの杖。ペトゥムが装備できる。
雲樹の杖	──	ペトゥムが装備する、かなりすごい杖。

防具

名前	価格	説明
普段着	──	ごく普通の衣服。最弱の防具。最初から装備している。
革のよろい	──	たいへん軽く動きも楽な革製の防具。
鎖かたびら	2000G	金属製ながら軽いよろい。革よりも防御力がある。
鉄のよろい	5000G	全身をガードする強固なよろい。
鋼鉄のよろい	10000G	ダリオスが装備できる最高の防具。
レザーな服	──	ちょっとあやしげな革製の服。エル専用。
噂のレザー	──	すごくあやしいげな革製の服。もちろんエル用。
ボロい白衣	──	ペトゥムの普段着。防御力は低い。
賢者のローブ	8000G	魔法使いの正装。ペトゥムが着る。

アイテム

名前	価格	説明
薬草	50G	使用するとHPを回復することができる。
苦い薬草	70G	HPが回復する。薬草よりも効果が大きい。
毒消し薬	30G	毒を受けた状態から回復させる効果がある。
リフレッシュの水	200G	戦闘不能の状態になったものを回復することができる。
導きの羽	150G	ダンジョンからもよりの町へ一瞬で移動できる。

ペトゥムの魔法

名前	MP	説明
炎の呪文	MP 8	敵1体に炎によるダメージを与える。
大炎の魔法	MP20	敵全体に炎によるダメージを与える。
雷の魔法	MP 9	敵1体に電撃によるダメージを与える。
氷の魔法	MP10	敵1体に冷気によるダメージを与える。

ダンジョンでの戦闘

ゲームのメインとなるダンジョン。ここで戦いが繰り広げられる。前半のダンジョンに出現するモンスターおよび3つのマップを紹介。

気の早い人はもうゲームを始めちゃったかな。おーい、ここも読んでくれー。てなわけで、敵モンスターの完全一部データ一覧だ。つまり、ボスや同種族（ようするに、カラーチェンジした同じグラフィックの敵のこと）は掲載されとりません。

どの程度の攻撃力があり、どの程度の防御力のあるモンスターなのか、その強さがわかるということだね。後半のモンスターについては、各自戦闘を経験してからのお楽しみにとっておきました。

なおデータのEXPは獲得できる経験値。Gはもらえるお金を意味している。ヒマなら、何匹倒せば、いくら稼げてどのアイテムが買えるか計算してみよう？

攻略ヒントも参考にしてね

スコーピオン

出現場所	堺のトンネル		
体力	22	攻撃力	45
EXP	32	G	26

アントソルジャー

出現場所	堺のトンネル		
体力	38	攻撃力	53
EXP	40	G	42

カ　ゲ

出現場所	霧の森		
体力	120	攻撃力	151
EXP	67	G	140

ダイブハンター

出現場所	霜の山脈		
体力	52	攻撃力	79
EXP	46	G	32

MAP1

右が最初のダンジョンのマップだ。分岐もそれほど多いわけではないので、迷うことはないだろう。最初に右上の奥へ行くこと。ここでボスが待っているので行って倒してあげよう。その後で左の方へ行くと…。

堺のトンネル

リビングデッド

出現場所	堺のトンネル		
体力	175	攻撃力	125
EXP	61	G	80

ギガース

出現場所	封じる山		
体力	800	攻撃力	330
EXP	110	G	280

ファングウルフ

出現場所	霜の山脈		
体力	58	攻撃力	62
EXP	44	G	36

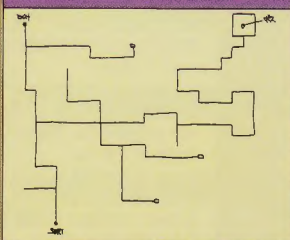
ソーサラー

出現場所	霜の山脈		
体力	40	攻撃力	55
EXP	44	G	85

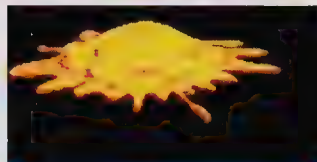
エリニュス

出現場所	霜の山脈		
体力	60	攻撃力	67
EXP	42	G	62

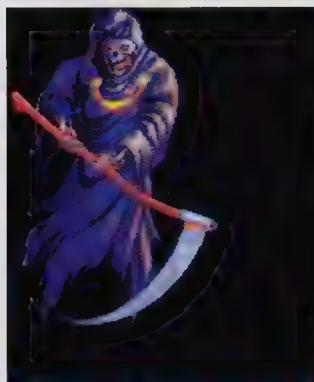
ウッドレンジャー

出現場所	霧の森		
体力	172	攻撃力	177
EXP	68	G	150

エント

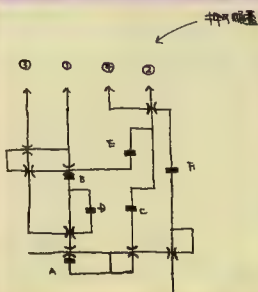
出現場所	霧の森		
体力	219	攻撃力	183
EXP	72	G	130

プニプニ

出現場所	堺のトンネル		
体力	10	攻撃力	35
EXP	22	G	10

スピリット

出現場所	霜の山脈		
体力	76	攻撃力	112
EXP	60	G	66

ムールムール

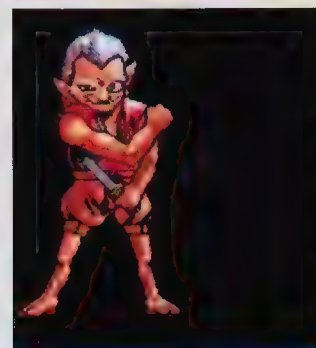
出現場所	霜の山脈		
体力	88	攻撃力	98
EXP	54	G	78

ヘビィウォーリア

出現場所	封じる山		
体力	360	攻撃力	311
EXP	103	G	265

クイックシルヴァー

出現場所	堺のトンネル		
体力	82	攻撃力	142
EXP	63	G	115

インプ

出現場所	堺のトンネル		
体力	60	攻撃力	133
EXP	62	G	105

ケイブマン

出現場所	堺のトンネル		
体力	30	攻撃力	49
EXP	37	G	31

MAP2

この２つのイラストも開発資料のマップ。どれがどこの場所なのか、プレイしながら確認すれば役に立つはず。

霜の山脈

堺のトンネル２

攻略ヒント

結構サクサク気持ちよく遊べるゲームだけれど、後半になってくるとちょっと難しいダンジョンも待ち受けている。そこでヒントを教えてしまうぞ。といっても感のいい人はすぐにわかちゃうようなことだけどね。

まず、視覚のトリックがあるということ。これは基本だ。行き止まりのように見えていても先がある通路がどこかにある。通れないようなところも移動できるかもしれない。

行き詰まったと思ったら、町に戻ってみよう。人々の話を聞くと先に進める場合がある。

⬆行けないと思う場所が…

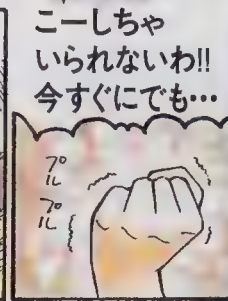
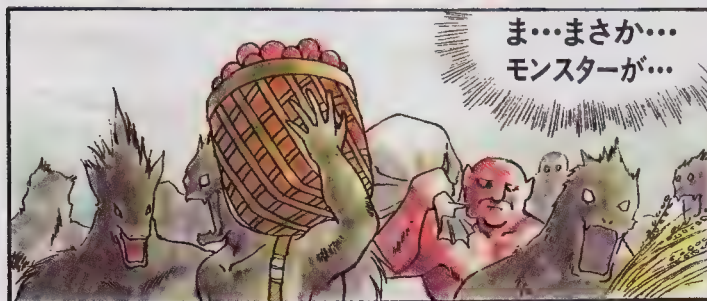
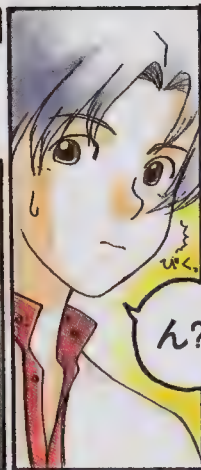
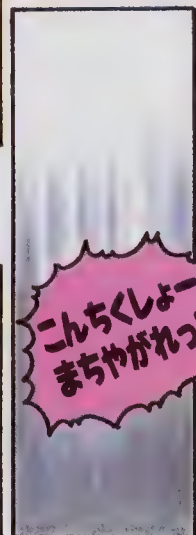
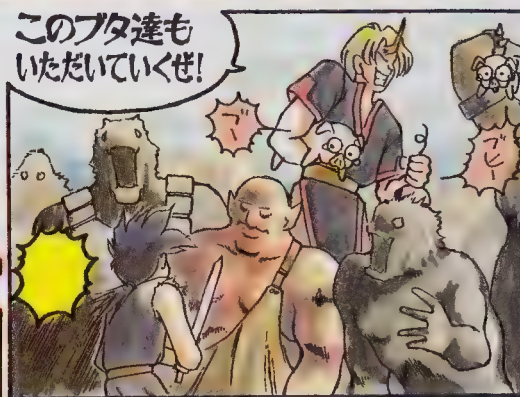
⬆ボスを倒した後に奥へ行くと…

なにかありそうな時は、行き止まりでも一番端まで行ってみよう。これは、最後の難しいダンジョンのヒント。

では、オープニング・ストーリー(?)をお楽しみください(次頁より)☞

大変だあああああっ!!
モンスターだっ!
モンスターが
攻めてきやがったっ!!
ん…う…ん…
幻世風狂伝
誰かあ
うるさいわねぇ…
ねむ〜
うわっ
やめろっ
何なのよ
もぉ…
オレの
麦があ
はっ
はっ
はっ
ドゴ
っぎゃーっ!!!
パリーンッ
ム
なっ…
なんで
モンスターが…
…あいつら…
この村の食料を
うばっているの?

一体なんで
こんなことに…
ん?
びく
はっ
ぴーん
ぴーん
がぁーん
がーん
がーん
がーん
びくぅっ
がが〜ん
が〜ん
が〜ん
私の…
私の ピー
がない!!
ま…まさか…
モンスターが…
こーしちゃ
いられないわ!!
今すぐにでも…
プルプル
……でも…
一人で行くには
危険すぎるし…
イラ イラ
キャロルッ
プリシラッ
エミリー!!
このブタ達も
いただいていくぜ!
ブー
ブヒー
野郎共おっ!
引き上げるぞ!!
どけっ
おいっ!!
コラァ!!
はっ
あれは
肉屋の
ダリオス!!
こんちくしょー
まちやがれっ!!
絶対
とりかえすっ!!
プルプル
プルプル
この事件がもとで私こと“エル”が
この物語の主人公“ダリオス”と冒険を
ともにすることになったわけです。
本編につづく

DISC 1 に収録

ボンバーさん太郎の爆弾天国

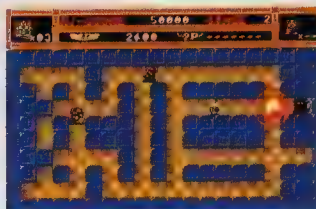
アクション

DS第２号に収録のケロ助に敵キャラとして登場のボンバーさん太郎が、仲間を連れて帰ってきた！　爆弾ですべてを破壊するのだ！

ゲームシステム

画面内にいる敵を、手持ちの爆弾で撃滅するという単純ルールの固定画面アクションゲームだ。２人同時プレイも可能だぞ。

画面内の敵を全滅させよう

ルールは簡単。プレイヤーは主人公キャラ、ボンバーさん太郎（１P）、毛ボンバーUK（２P）を操作、迷路内を移動してジェネレータから出現する敵キャラを爆弾で全滅させればOK。次の面に進むぞ。全15面で、どれだけスコアを稼げるか?!

ルールは単純。自ら生産した爆弾で、画面内にいる敵すべてをやっつけるのだ

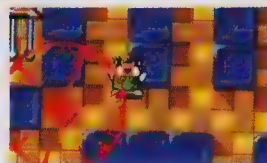
こうなるとミス！

敵にやられる

敵キャラ本体や、不凡バーのレーザーに触れた場合ミスとなり、持ちキャラが１人減る。

敵やビームに触れるとーミスだ

爆風に触れる

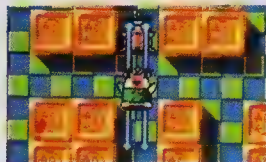
自ら排出した爆弾の爆風に当たってもミスになる。相棒や不凡バーの爆風も同様だぞ。

爆風に触れてもダメなんですよ

スコアについて

敵キャラやジェネレータを破壊したとき、ステージクリア時にスコアが入る。また、最終ステージをクリアした時点で残機が残っている場合、その数×2000点が入る。

ステージクリアボーナス。重要だぞ

特殊なテクニックとして、敵にやられたときの自キャラの爆発や、敵キャラの不凡バーの爆発に敵を巻き込むと、なんと通常の４倍のスコアが入るのだ。覚えとこうぜ。

ハイスコアなら名前を入力できる

基本操作

このゲームはすべてキーボードで操作します。マウスは使用しません。１Pは右側より、２Pは左側よりのキーを使います。

タイトル画面でスペースキーを押し、ゲームモードを選択してゲームを始めます。ゲーム中のポーズはESCキーでできます。また、ゲーム中にF・10キーを押すと強制的にタイトル画面に戻ることができます。

キャラの移動

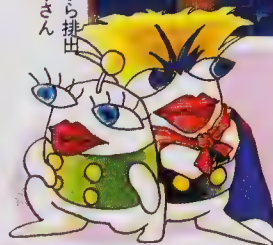
迷路の中を上下左右に移動します。キャラを爆弾の横に位置して爆弾のある方向にキーを押すと爆弾を押すことも可能です。

迷路を上下左右に移動。爆弾があれば押しながらの移動も可能

	1P	2P
移動	8 / 4 6 / 2	W / A D / X

攻撃

１Pはスペースキーかリターンキー、２PはTAB、CTRL、GRPHいずれかのキーで爆弾を排出します。連続してキーを押すと飛ばせます。また、一度に排出できる爆弾の数は２コ。爆弾は時間で爆発しますが、飛ばして壁にぶつけることで強制的に爆破できます。

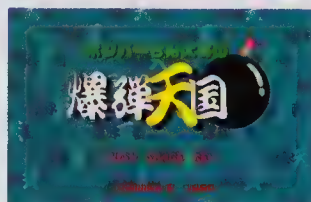
爆弾を尻から排出するボンバーさん

	1P	2P
攻撃	SPACE ↵	TAB CTRL GRPH

その他のキー操作

ゲーム中のポーズ	ESC
タイトル画面に戻る	F-10

ゲームオーバー・コンティニュー

自キャラの数が０になるとゲームオーバー。コンティニュープレイも可能だ。ゲームオーバーになったステージから再開し、スコアは０に戻る。何度でもできるぞ。

また、全15ステージをクリアした場合でもめでたく終了となる。

⬆コンティニューは何度でも可能だぞ

パスワードについて

１Ｐ、２Ｐ共にゲームオーバーになるとパスワードが表示される。これはゲームオーバー時のスコアに対応していて、これを書きとめておけばスコアトライアルに参加できる。ハイスコアを出すことができたら、どんどん応募しよう。

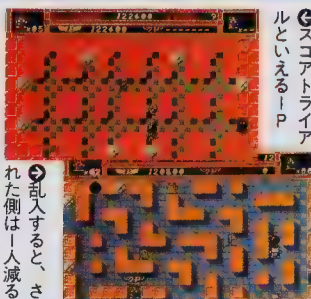
⬆これはスコア０点のパスワードだよ

1P､2Pの遊び方

基本的にはスコアを競うこのゲームだけど、単純なだけにいろいろな遊び方ができる。自分なりの遊び方を考えるのも面白いかもしれないな。

１Ｐの場合

スコアアタック　単純に点数を稼ぐプレイ。ハイスコアを目指そう。

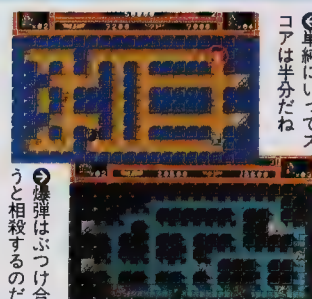
乱入プレイ　１人でプレイ中、TA Bキーを押すと、１Ｐ側の残機をもらって２Ｐの乱入プレイができる。

➡スコアトライアルといえる１Ｐ

➡乱入すると、されたた側は１人減る

２Ｐの場合

共同プレイ　１Ｐ、２Ｐで共同戦線を張る。正しい遊び方だ。

対戦プレイ　お互いで相手のプレイを邪魔しあうプレイ方法。あまりやる人はいないだろうが（笑）。

⬅単純にいってスコアは半分だね

➡爆弾はぶつけ合うと相殺するのだ

プレイヤー１使用キャラ・ボンバーさん太郎

「ケロ助」ではただの敵キャラだった彼が、今回初めて主役を張ることとなった。爆弾を体内で作る能力があり、それを唯一最大の武器としている彼はしかし、自らの爆弾の爆発でも死んでしまうというその姿通りのマヌケさを持つ。

プレイヤー２使用キャラ・毛ボンバーUK

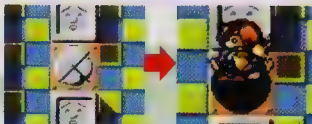
ボンバーさん太郎の親友。その名の通り毛深いボンバーさん。イギリス出身であり、イギリスを誇りに思うナイスガイ。逆立つ頭髪、ユニオンジャックをあしらったマントといういでたち、爆弾を裏拳で殴り飛ばす豪快さん。

登場敵キャラクター

ボンバーさん太郎たちを追いかけ回す敵キャラの面々。４種類とはいえ、どれも性質が違うので、各キャラごとの相応の対応で迎え打とう。

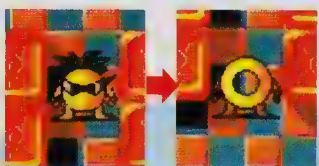
敵キャラはぜんぶで４種類。全員違った性格のイカれた野郎どもだ。１種を除いてすべてジェネレータから出現する。ジェネレータからなにが出現するかは各面ごとに決まっているぞ。敵キャラ、ジェネレータをすべて破壊すればステージクリアとなる。

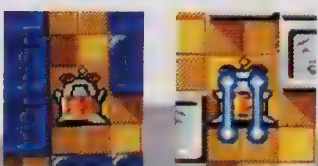
ジェネレータ

敵キャラが延々と排出される。１個1000点。触れても大丈夫。

サイトー・バンジロー

白目、モップ、デッパ。20年前の漫画のキャラのようにわかりやすい姿をした彼は、モップで爆弾を運搬する。でも、レレレのレ～とは言いません。200点。

パイナックル

パイナップル科の常緑多年草。挑戦的なサングラスをきらめかせた南米生まれの筋肉マン。一度の爆発では死なず、姿が変わってスピードアップ！　200点／500点。

不凡バー

心を持たないニセボンバーさん。目から怪光線を発射する恐ろしい敵。やっつけると爆発する。なんと操縦は以前ボンバーさんに苦しめられたケロ助が…。400点。

ねずみ

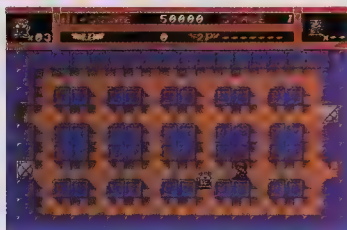
点数稼ぎをしているシツコいボンバーさんが出会えるキャラ。床下に棲み、騒ぎが長引くと表に出てきてボンバーさんをこらしめる。爆弾でも倒すことができない強者。

ステージ紹介

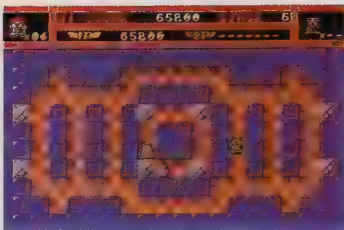
ステージ数はぜんぶで15面。５面ごとにタイプの違う面が用意されている。当然ながら先のステージに行くにつれて難しくなっていくぞ。

1～5 ステージ

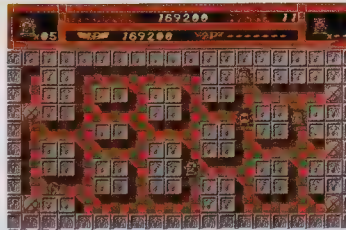
●直線コース。プレイのコツを覚えよう。

➔まずは小手調べ。直線コースなので爆弾を遠くから飛ばせる楽なステージだ

6～10 ステージ

●折れ線コース。ちょっとテクがいる面。

➔少々爆弾を飛ばしづらくなる。応用テクの使いどころがカギ

11～15 ステージ

●バラバラコース。爆弾を飛ばしにくい。

➔指先のテクニックフル稼動。爆弾を飛ばすだけでなく、時間で爆破させるテクも必要だ

テクニカルマニュアル

見かけは単純だが、ハイスコアを狙うにはかなりのテクニックを要するこのゲーム。ここでは覚えておくと便利なハイテクニックを伝授するぞ。

ー基本編ー

●爆弾はキャラが向いている方向に排出されるのだ。ただし壁に向かっている場合は、キャラに重なって出る場合とキャラの横に排出される場合があるぞ。

●爆弾を出せる数は１プレイヤーにつき２個までだぞ（最大４個）。

●爆弾はキャラで押すことができる。２つ重ねてもOK。壁に向かって押すとキャラは爆弾に重なり、この状態からは壁のない方向どちらにでも押すことができるぞ。

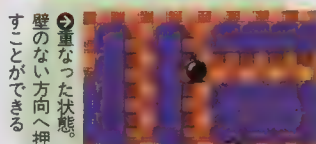
●爆風の効果範囲は爆弾を中心とした９ブロック。ボンバーさん、不凡バーの爆風も同じだ。

●爆弾を敵に向かって押し、めり込むと敵の動きを止められるぞ。

➔爆弾は１人２個までしか出せない。むやみに出すな

➔重なった状態。壁のない方向へ押すことができる

➔ジェネレータを自爆で倒せば4000点入る。オイシイ

➔敵に爆弾を重ねると止まる。サイトーくんはムリだ

開発者が伝授するスペシャルテク

ークリアのためのテクニックー

・敵を追いかけ回すことよりも、まずはジェネレータを壊すこと。
・爆弾は壁にぶつけて爆発させよう。待つのは確実性が低い。
・壁と爆弾が半キャラだけでも離れていれば飛ばしても逃げられる。
・破壊しにくい箇所にあるジェネレータは自殺で破壊するのも手だ。

～高得点のためのヒケツ～

・不凡バーの誘爆で敵を倒すとノーマル得点の４倍の点数が入るのだ。加えて、プレイヤーが死んだときの爆風でも同じく４倍得点になる。ただし、爆弾での爆風と重なった場合は別で、爆弾の爆風が優先され普通の得点しか入らない。
・後半面ではザコもおいしい存在。たっぷりとジェネレータにはき出させよう。
・残機ボーナスよりも自爆でジェネレータを壊した方が点数が高い。すべての残機を有効にツブすか、安全策をとっていくらか残してクリアするか?!
・当然ですが、コンティニューをすれば得点は０に戻ります。狙いすぎたらすべては水の泡ですよ。

今回もスコアトライアルを開催

ハイスコアを出したら、ゲームオーバー時に出るパスワードをハガキに書いて送ろう。この頁の下の応募券をハガキに貼付してね。

ー宛先ー
〒732 広島市南区京橋町１ー７
アスティ・第一生命ビルディング
㈱コンパイル「ボンバー」の係

制作ウラ話

久等紫遠が最初に持ってきたアイデアは、象であった。

そう。あの鼻が長くて大きくて牙があってパオーンな、そう。

「あの、久等紫遠くん?」

「あ、こいつはですね、ペットなんですよ。こっちの女の子の。で、ですね、この子がピンチになると助けてくれるわけなんです、象が」

「象が」

「そう、象が。ピンク色なんですよ、この象。いいでしょ」

……顛末。

プッシュンポップがキャラクター関係で大荒れに荒れたのが数カ月前だった（DS#３参照）もんだから、次はキャラクターから先に作ることにしよう、と決意した。しかしゲームの基本方針だけでも先に立てておくべしと、とりあえず「トップビューである」とだけ目印をつけた。理由はプッシュンポップとの差別化である。

さてキャラクターだ。キャラクターは大事だぜ、フフフ。

デザイナーの久等紫遠は新人。彼はこれが初めての仕事になるから、最初のキャラ作りだけでも自由にと思った。ところが……。

どないせえっちゅーんじゃ。わしゃ象のゲームなんか作れんぞ。

…いや、まだ結論は早い（思えばここで結論を出すべきであった）…敵キャラによっては凄く良くなる可能性もあるしね☆。で、敵キャラクターのラフを…。

メキシコ人

どぉおおおないせえっちゅーーーんじゃあ！

もういいです。システムから先に作ります。うん、爆発するのってなんかいいよねえ。爆弾か。アッチコッチで爆発が起きて、それで敵を一網打尽にできれば痛快だろうなあ。しかし…それでは痛快は痛快だけど、簡単すぎてだれちゃうだろうな。でも自機も爆発で死んでしまうんだったらいけるかも…。そうだっ、自機はボンバーさん太郎にしよう。そうしよう。おーい、久等紫遠くん、ボンバーさんに合う敵キャラ作ってよ。

…またメキシコ人かよ…好きだね、君…。

ボンバースコトラ応募券

■DISC 2 に収録

JUMP HERO

アクション

記録。それははかない（どっかで聞いたセリフだ?）。彼らは、その記録を破るために、頂上を目指す。飛べ！われらがジャンプヒーロー!!

基本操作

●ビリー、イヴァン共通のキー操作

プレイヤーは、ゲームスタート時に、２人のキャラを選びます。ビリー（男の子）、イヴァン（ペンギン）のどちらかを選択するとゲームスタートです。

方向キーを押して左右に移動、ジャンプキーで一定の高さジャンプします。ジャンプ中も左右移動が可能です。ジャンプの頂点に足場がある場合、上方向のキーを押すとその足場にぶら下がります。その状態からジャンプキーを押すと上に登り、下方向キーを押すと飛び降ります。

操作	キー
左へ歩く ジャンプ中の左移動	← 4
右へ歩く ジャンプ中の右移動	→ 6
ジャンプ	SPACE
ぶら下がり中に上へ登る	↵ SHIFT
足場につかまりぶら下がる	↑ 8
ぶら下がり中に 下へ飛び降りる	↓ 2

●イヴァン専用のキー操作

キャラ選択でイヴァンを選択したときの特殊なキー操作があります。ジャンプ中に再びジャンプキーを押すことで空中で静止が可能です（ここから左右移動も可）。また、ジャンプ後に同キーを連打することで、一定時間上昇することができます。

操作	キー
空中静止	SPACE ↵ SHIFT
飛行	空中静止中 SPACE ↵ SHIFT いずれか連打

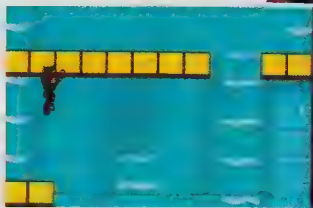
●その他のキー操作

操作	キー
メニュー画面に戻る	ESC

とにかくタイムアタックのみが命のこのゲーム。プレイヤーは主人公、ビリーあるいはイヴァンを操作して、幾多の罠を回避しつつ、最上階のゴールを目指すのだ！ ルールは単純だけど、それだけに燃えることは必至だぜっ！

⬆右に表示されているタイムを目指せ！

ビリーの場合

●ジャンプヒーローのビリーは、特技はないが、とにかくスピードが速い。移動、ジャンプ共にイヴァンよりも優れているのだ。

⬆ジャンプも移動もとにかく速い。トラップさえ見切れば頂点を狙える

イヴァンの場合

●ペンギン帝国の王子イヴァンの特徴は、足元の罠に影響されないこと。爆弾やトゲなどを無視して移動ができる。飛行も可能だ。

⬆トラップに足をとられないのが最大の強み。空も一定時間飛べるぞ

STORY

ひたすらジャンプし、誰よりも早く頂上を登ることだけに命を燃やす「ジャンプヒーロー（JH）」と呼ばれる連中がいる。「なぜ？何のために？」ＪＨでない人々は問う。しかしＪＨたちは、口をそろえて答えるだろう。「やればわかる」と。

ビリード・バ・ビーンは幼い頃から、世界屈指のＪＨであった厳しい父、バリード・バ・ビーンにジャンプ養成ギプスをつけられ、世界一のＪＨを目指して日夜特訓を繰り返していた。あれから10年、父の姿を思い出しながら今日も特訓が続く…。

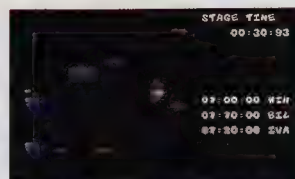
ペンギン帝国の広場に、市民であるペンギンたちが集結していた。ペンギン皇帝イヴァン二世の息子であり、王子のイヴァン・ペントロヴィッチ・ギンフスキーを見送るためだ。これからギンフスキーは、王位継承のために指定された場所を登らなければならない。がんばれギンフスキー！ 負けるなギンフスキー！ 皇帝の座は、すぐそこだ!

ゲームシステム

特に難しいルールはまったくないこのゲーム。ベストタイムを目指してジャ〜ンプ、ジャ〜ンプ、ジャ〜〜ンプ!!!!!!

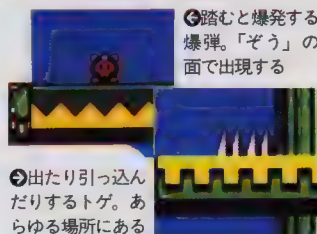
ジャンプジャンプで上へ上へと登ろう

ゲームモード、キャラを選択したらゲームスタートだ。キャラを左右に移動させ、足場のある場所へとジャンプ。上へ上へと登って行けばいい。最上段にはゴールがあり、そこへたどりついたときのタイムが記録となるのだ。途中でやり直したい場合、ESCキーを押せばメニュー画面へ戻ることができるぞ。

↑とにかく上を目指して登るのだ！

↑スプリングに乗れば大ジャンプ。配置してある場所を覚えて乗り継いでいこう

ダメージを受けると一定時間気絶

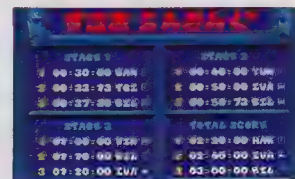
足場に仕掛けてあるトラップに引っかかった場合、あるいは一定以上の高さから落下した場合はダメージを受け、一定時間キャラの操作が不可能になるぞ。大きなタイムロスにつながるので、注意することだ。ただし、イヴァンでプレイの場合は、トラップについてのダメージはまったく受けないのでちょっと安心。

←踏むと爆発する爆弾。「ぞう」の面で出現する

→出たり引っ込んだりするトゲ。あらゆる場所にある

↑↑ク〜ラクラの状態。数秒間のあいだなにもすることができない

ベストタイムを目指そう

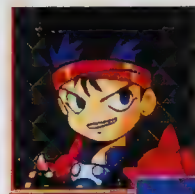
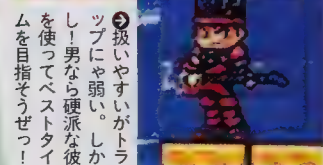
ゴールしたときのタイムが、ディスクに記録されているタイムよりも速かった場合、ベストランキングに登録されるぞ。これのトップに名を飾ることで、真のJHとなれるわけだ。ノーマルモードのトータルタイム、ステージごとのベストタイム、そしてトレーニングモードのタイムが上位3位まで記録されるぞ。

↑蛙のジョヴァンニが祝福してくれる

↑すべての名前を自分の名前にしたとき、君は真のJHとなれるのだ！

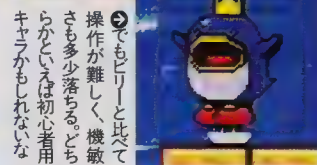
登場キャラクター

プレイヤーの操作するジャンプヒーロー。少々毛色の違う御両人。どちらを使おうと自由。扱いやすいほうを使えばいいのさっ。

世界一のジャンプヒーロー ビリード・バ・ビーン

世界一のジャンプヒーローになるために修行に励む彼。動きに癖がないため操作しやすく、スピードが速い。ただし、トラップには引っかかってしまう。

←パンクヘアーがイカしたナイスガイ。スピードが速いのがタイムアタックに向いている

→扱いやすいがトラップにゃ弱い。しかし！男なら硬派な彼を使ってベストタイムを目指そうぜっ！

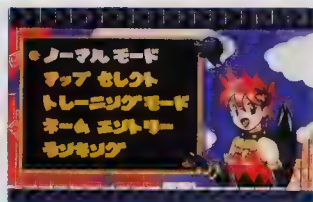
ペンギン帝国王子 イヴァン・ペントロビッチ・ギンフスキー

ペンギン帝国王位継承のために登る王子様。スケート靴のおかげでトラップを踏んでも平気。ジャンプ後の飛行も便利だが、慣れないと操作が案外難しい。

←心を表情に表さないクールなやつ。トラップは平気のへいちゃらで、空も飛ぶことができる便利なペンギン

→でもビリーと比べて操作が難しく、機敏さも多少落ちる。どちらかといえば初心者用キャラかもしれないな

ゲームモードの紹介

基本的なプレイモードは３種類。好きなものを選んでゲームを始めよう。ゲーム中にＥＳＣキーを押せばいつでもセレクト画面に戻れるぞ。

タイトル画面でジャンプキー（シフト、スペース、リターンのいずれか）を押すとこの画面にはいるぞ。上下キー（↑、↓、８、２）キーで好きな項目を選択してジャンプキーで決定すればＯＫ。３種類のゲームモードは、キャラ選択後にゲームスタートだ。

カーソルを動かしてモードを決定せよ。上の３種類がゲームモードだ

ノーマルモード

「ぞう」「まち」「うちゅう」の３ステージを連続してプレイするモード。それぞれのステージはもちろん、全ステージ総合のタイムも記録される。

３つのステージが連続で続く。総合タイムを競えるのはこのモードのみ

マップセレクト

上の３ステージを任意に選択してプレイするモード。ここで苦手な面を克服しよう。また、各ステージの記録挑戦もここでやったほうがいい。

ノーマルモードの３つのステージを任意に選択が可能。マップを覚えよう

トレーニングモード

左で紹介した３ステージとは別の練習用ステージがこれ。しかし甘く見てはいけない。ステージの長さはＪＨ中一番だ。当然ながらここでのベストタイムもちゃんと記録されるぞ。

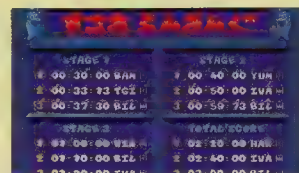
えっれえ長いステージ。ここの目標タイムは１分40秒台だぞ

ネームエントリー

記録を残すための名前を登録するモード。アルファベット３文字をキーボードから入力。ゲームをプレイする前に行おう。

プレイ前にまず名前を登録しようぜ

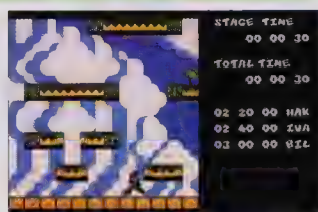
ランキング

３ステージ総合タイムと各ステージの記録ベスト３を表示する。名前、使用キャラマーク（稲妻がビリー、王冠がイヴァン）、タイムの順に表示される。

栄光のランキング。せめてひとつぐらいはトップに輝きたいな

攻略アドバイス

敵キャラなどはいっさい出現しないこのゲーム。だから攻略というほどのものはないが、知ってると便利なテクニックをここで紹介しよう。

1 スタートダッシュは確実に

まずはスタートダッシュ。ＪＨたちのジャンプは助走をつけることで高くなる。カウントダウンの時点から方向キーを入れておけば、スタートした直後すぐにダッシュ＆大ジャンプが可能だ。ここで失敗しているようじゃ、先が思いやられるぜ～っ!!

スタート前に方向キーを押しておくのだ。フライングにはならないぞ

2 マップを把握しよう

マップはトレーニングを含めて４種類しかない。どこにトラップがあってどこに足場やスプリングがあるか、マップをすべて頭に入れておこう。また、ぶら下がりからよじ登りは少々の時間がかかる。足場が多い場所なら、よじ登るよりも助走ジャンプで行こう。

特に重要なのがスプリングの位置。覚えて軽快に飛ぼう

3 ダメージは最低限に抑えよ

いちばんのタイムロスがダメージ。特に動く床でのトラップによるダメージは連続ダメージの恐れがあり危険。注意すべし。

落下、トラップでのダメージはスプリングの上に落ちることで回避できる。うまく利用してダメージを最低限に抑えよう。

スプリングに落ちればダメージはない

イヴァンならトラップは大丈夫だぞ

4 キャラ選択も重要なファクターだ

動きは速いが、トラップダメージを受けるビリー。ダメージは少ないが、扱いが難しくて遅いイヴァン。どちらも一長一短なので、どちらがお勧めかとはなかなか言いづらいところ。マップを覚えるまではイヴァンを、記録に挑戦するのにはビリーがいいかも。

真のＪＨを目指すのならこの男。扱いやすいし動きも速いし

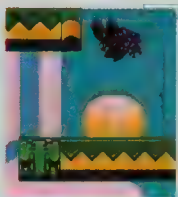
操作にクセはあるが、トラップにやられないので楽。初心者用か

ノーマルモード全マップ

ノーマルモードの全マップをここに公開だ。足場、トラップ、スプリングなどの場所を完全に把握して、ランキングの頂上へ登ってほしい。

そうステージ

目標タイム30秒台前半

まずは小手調べ。トラップは少ないが、ステージ前半の爆弾と、ゴール手前の消える足場に注意。

←ビリーは爆弾に注意。2個しかないけどね

まちステージ

目標タイム50秒台中盤

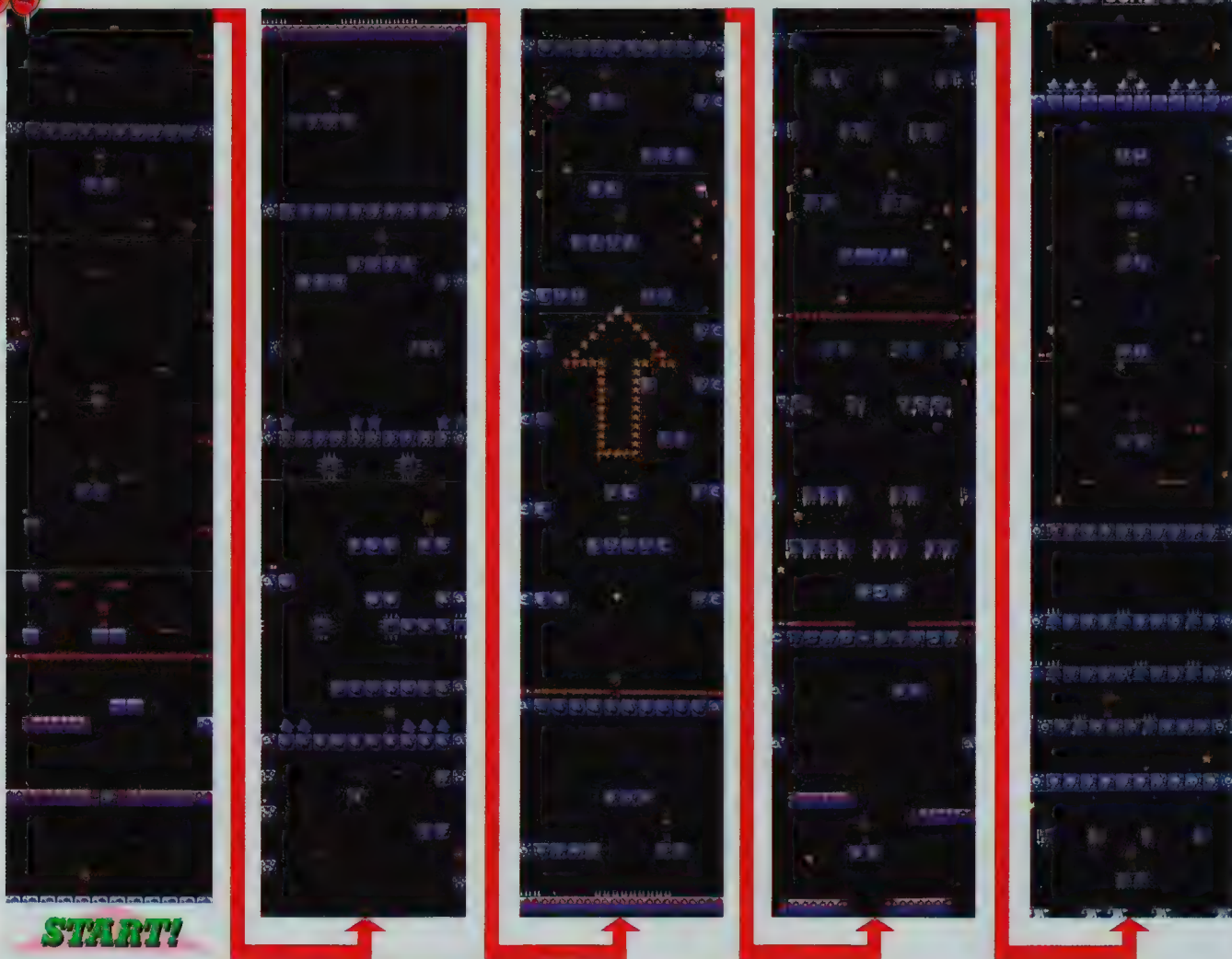
大量に設置された動く床がクセもの。一度落ちると連続ダメージだぞ。逆にその床を利用して助走スピードを上げれば、ジャンプ力が上がるぞ。

→消える床。乗りにくいので素直に左側を進もう

←電撃。上から乗ると連続でダメージを受ける

うちゅうステージ

目標タイム１分20秒台

とにかく長い。おまけに動く床がたくさん。スプリングの場所を覚えてダメージを抑えながらいかないと、ランクインは難しいぞ。

制作ウラ話

〜白龍鳳 霞の日記より抜粋〜

1992年11月・ジャンプヒーロー（以下ＪＨ）のキャラクターを社内で応募。予想以上の数が集まる。

1992年12月・応募の中から６名のキャラクターが選ばれる。しかし各キャラクターの名前は未定。

1993年１月・もっと個性のあるキャラクターにするため、弓弦ノ助がほよよ〜んと修正する。

1993年２月・６名の名前が決定。ギターを持った熱血ロッカー「ビリード・バ・ビーン」、スケート靴をはいたペンギン「ペンギン皇帝・イヴァン三世」、足に鎖で鉄球をつけたコウモリ少女「マルガリータ林田」、うさぎのような妙な生き物「ぴょんこぴんこ」、ロボットのような鋼鉄の体を持つサングラス野郎「フランチェスカ＝斉藤」、笛で壺の中のヒモを操るインド風の老人「三丁目の爺い」。変な奴ばかりだ。

1993年３月・あいたプログラマーがいねぇ。その間に弓弦ノ助、ほよよ〜んとステージ案を仕上げる。

1993年４月・弓弦ノ助と一緒に企画を仕上げる。プログラマーは、まだあかねぇ。

1993年５月・７月からＷＩＮＮＥＲがプログラムすることに決定。

1993年６月・弓弦ノ助、ほよよ〜んとグラフィックを描いている。

1993年７月・ＷＩＮＮＥＲの作業開始。しかし思うようにプログラムできず、スケジュールがずれる。

1993年８月・ＷＩＮＮＥＲを急ぎの仕事に取られ、ＪＨはストップ。弓弦ノ助は、ほよよ〜んと別の仕事をしている。

1993年12月・ＷＩＮＮＥＲの作業再開。スケジュールや容量のためキャラクター数が４名になる。

1994年１月・ＷＩＮＮＥＲは５月までカメ歩みの状態が続く。締め切りもどんどん伸びる。

1994年５月・またキャラクター数が減り、ついに「ビリード・バ・ビーン」だけになる。

1994年６月・テストプレイできるようになる。なんとか「ペンギン皇帝・イヴァン三世」を復活させる。

1994年７月・締め切りギリギリまでデバッグ作業が続く。ＷＩＮＮＥＲは恐○新聞を読んでいるかのように寿命が減っていく。

1994年８月・ついにマスターアップ。弓弦ノ助、ほよよ〜んと喜ぶ。ＷＩＮＮＥＲは白い灰と化し空中分解。

１年以上も前に生まれたＪＨのキャラクター（ただし２名だけだが）はこうして日の目を見ることができたのだ。長かったな、本当に…。

ディレクター…白龍鳳 霞

■DISC 2 に収録

ブロードウェイ伝説 エレナ

アクション

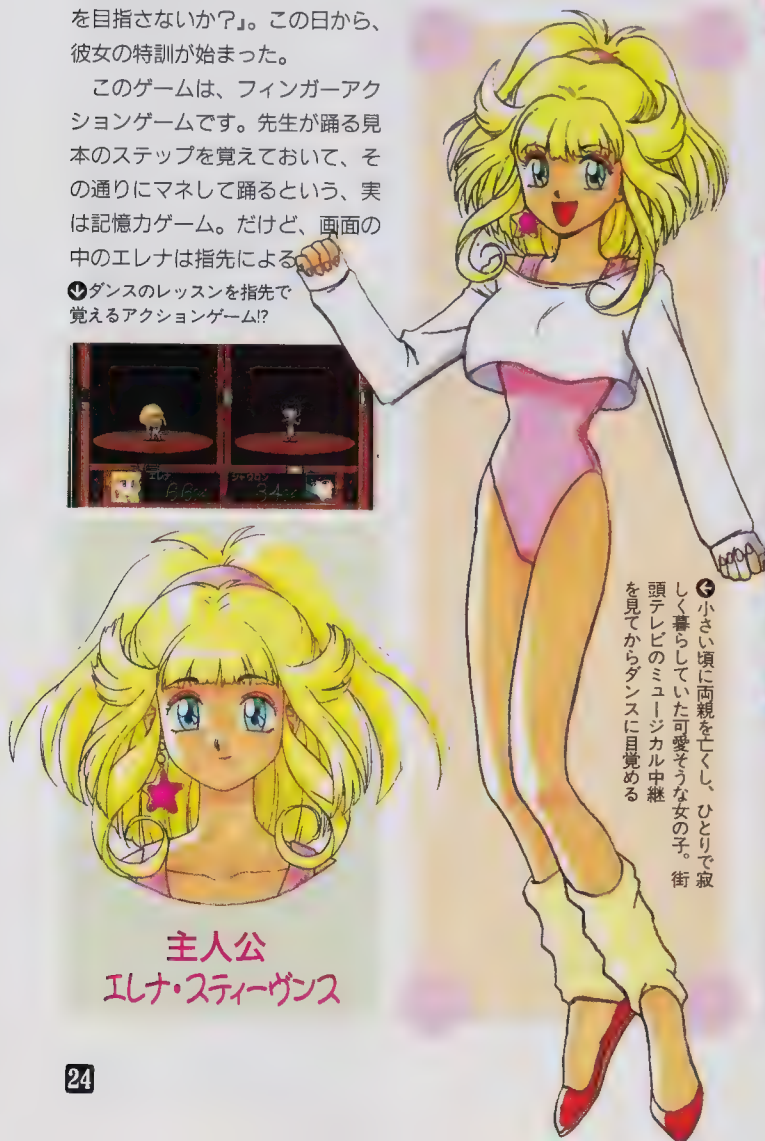
美少女エレナがブロードウェイ目指してるフィンガーアクションゲームがここに誕生。世界中の美女5人のステップをマスターしろ。

ブロードウェイ目指してレッツダンス!

幼い頃に両親を亡くした薄幸の美少女エレナは、ブロードウェイミュージカルにあこがれ、公園でダンスパフォーマンスをしていました。そんなある日、ひとりの男が彼女に声をかけました。『ブロードウェイのミュージカルスターを目指さないか?』。この日から、彼女の特訓が始まった。

このゲームは、フィンガーアクションゲームです。先生が踊る見本のステップを覚えておいて、その通りにマネして踊るという、実は記憶力ゲーム。だけど、画面の中のエレナは指先による指令で華麗なステップを踏んでくれます。

おはなしモードでは、世界中の5人の先生をたずね、ダンスの指導をしてもらい、マスターしていかなければなりません。そして、最後のブロードウェイでは…。

➡ダンスのレッスンを指先で覚えるアクションゲーム!?

➡小さい頃に両親を亡くし、ひとりで寂しく暮らしていた可愛そうな女の子。街頭テレビのミュージカル中継を見てからダンスに目覚める

主人公
エレナ・スティーヴンス

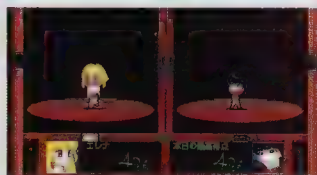
おはなしモード

ストーリーを通して5人の先生からレッスンを受けます。1人2レッスンずつの指導で、2回失格するとゲームオーバーになります。1つのダンスを覚えるステップ数は、「ふろく」で設定できる「れべる」によって変わります。

➡レッスンの前に表示されるストーリー。世界中を旅してレッスンを受けていく

すこあモード

区切りなく、踊りつづける先生のステップを延々とマネしつづける、記憶力が試されるモードです。

踊りつづけたステップ数がハイスコアとして登録されますが、電源を切るとクリアされます。

➡踊りつづけ、ハイスコアを狙う。アクションというより完全な記憶力ゲーム

ふろく

各種設定モードです。カーソルキーの↑↓または数字キーの8と2で★マークを動かし、希望の項目でリターンキーまたは5キーを押せば次のメニューが現れます。

➡回転する★マークが現在の指示項目

項目	内容
れべる	ゲームの難易度を設定できます。「やさしい」「ふつう」「むずい」の3段階あり、ダンスを覚えるステップの数が変化します
らんぷ	先生もエレナも踊るとき、ランプを点灯させるかどうかを設定できます。「おん」で点灯、「おふ」だとランプが点灯しません
さうんど	ゲームに登場する音楽を聞くことができます。曲を選んだ後、スペースまたはリターンキーを押せば演奏を開始します

制作ウラ話

『目立ちすぎJシナトラ』の巻

もともとエレナの企画者「セニョール河北」は、大の女好きである。こまったことに、彼の考える企画&キャラクターデザインに女がいなかったことはない！　いや、有り得ないのだ!!

そしてまた、「セニョール河北」が動いた！

沢渡に近づいていく。どうやら新しい企画を考えたらしい…。

だが、そこにあったのは、「エレナ・スティーヴンス」と命名されたとってもオタッキーな女の子の絵が1枚あっただけだった。

「ちょ、ちょ、ちょっとお父さん（セニョールのこと）、なんですかこの、俺好みな女の子はっつ!!」

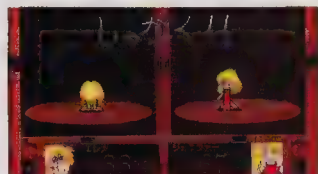
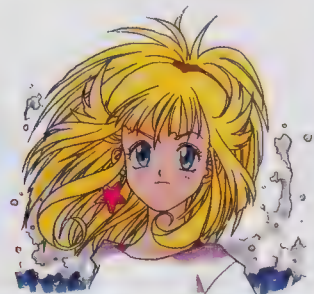
沢渡は、同じ言葉を繰り返す変なヤツになった。

「かかった！」。セニョール河北

画面の見方と操作方法

メインとなるレッスンシーンでの画面と操作方法を細かく解説。じっくりと読んで指先におぼえさせること！　すこあモードも基本操作は同じ

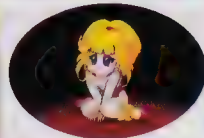
レッスンが始まると先生は、１回だけステップを踏みます。プレイヤーは先生のあとにつづけて操作してください。操作が正しければ、先生は最初のステップに加えもうひとつのステップを踊ります。そして次は３回、４回とステップの数が増えていきます。

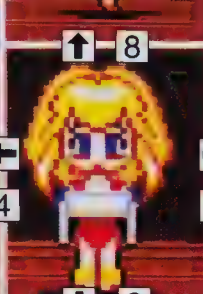
こうして１つのダンスをクリアすれば、最初の先生の１レッスンに合格。２人目の先生からは２つのダンスで１レッスン合格です。

↑１回までは失格でもＯＫ！　２回失格しても、コンティニューは無限にできる

画面の見方

①レッスン修得バラ	レッスンに合格したらバラが開いていきます
②主人公の顔	エレナの顔のアップです。表情が変わります
③主人公キャラクタ	ダンスステップをアニメーション表示します
④ダンステクニック修得率	そのレッスンにおける現在の収得率を表します
⑤指示ランプ	踊るステップの指示です。消すこともできます
⑥ダンスレッスン率	レッスンにおける収得すべきダンスの残りです
⑦先生の顔	レッスンの内容しだいで表情が変わります
⑧がまん限界のバラ	失格した数です。２つ開くとゲームオーバー
⑨先生のキャラクタ	先生が見本を踊ります。よく見て操作しましょう

基本操作

ダンスステップのキー操作

上ステップ
最初から使えるステップ。上方向に動きをつけるため、大きく腕を振るのがポイント。といっても、キーを押すだけでエレナが勝手に踊ってくれる…

↑失格してもくじけずリトライ！　指先で覚えろ

左ステップ
最初から使える左方向の動き。エレナ自身から見れば、右方向のステップ

右ステップ
最初から使える右方向のステップ。恥ずかしがらずに大きく足を開こう

下ステップ
２人目の先生から使える下方向に動きのあるステップ。肩をセクシーに揺らすのがポイント…

すべてのランプが点灯したら

ジャンプ／ジャンプターン
４人目の先生から使えるジャンプステップ。５人目の先生からは、さらにジャンプしながら回転するジャンプターンの動きになる。キー操作は同じ

は思わず声に出してしまった！

ついでにもう１枚見せた。それは、セニョール河北が普段描くはずのない男のおっさんキャラクターで、オマケにきっつい顔だった！

でも、河北はこのおっさんが結構好きだった。

「何スかこれ?」

ガ〜〜〜ン！

沢渡は、自分のボーナスでようやく買った冷房機より冷たい言葉を容赦なく河北の急所めがけてぶつけてきた。　んあ!!

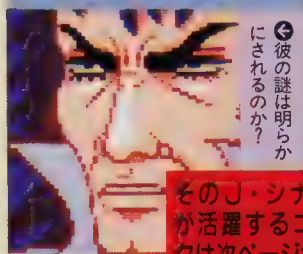
小心で、「みな○ごハッチ」のような河北こと、セニョールの毛の生えた心臓はちゅるちゅるに剃られ、辛子明太子みたいになってしまった。だがそこに現れる「志茂田マーキュリー様」がこのおっさんキャラクターを溺愛してくれた。そして、「志茂田マーキュリー様」はこうおっしゃられた。「キミのこのキャラを使いたい」と。でも甘かった！

そう、コンクラ地下版の超お下劣コーナー「毒まつたけ」に載ったのである。

セニョールは、どうしていいのか分からないくらいこまってしまった。自分のキャラが「毒」になったのだ。

しかし、セニョールの心とは裏腹に、世間ではなぜかうけてた…。

せにょ〜るは52ccのため息をつき、納得した。　「下品はうけろ!!」

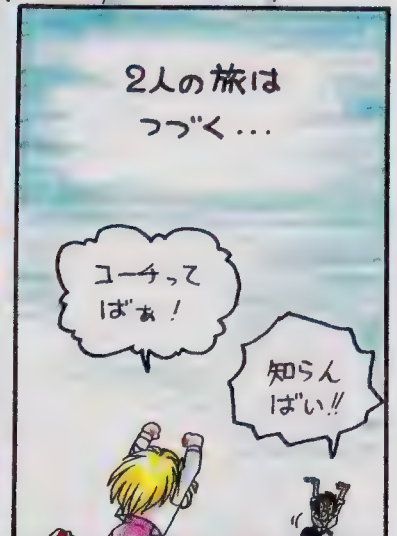
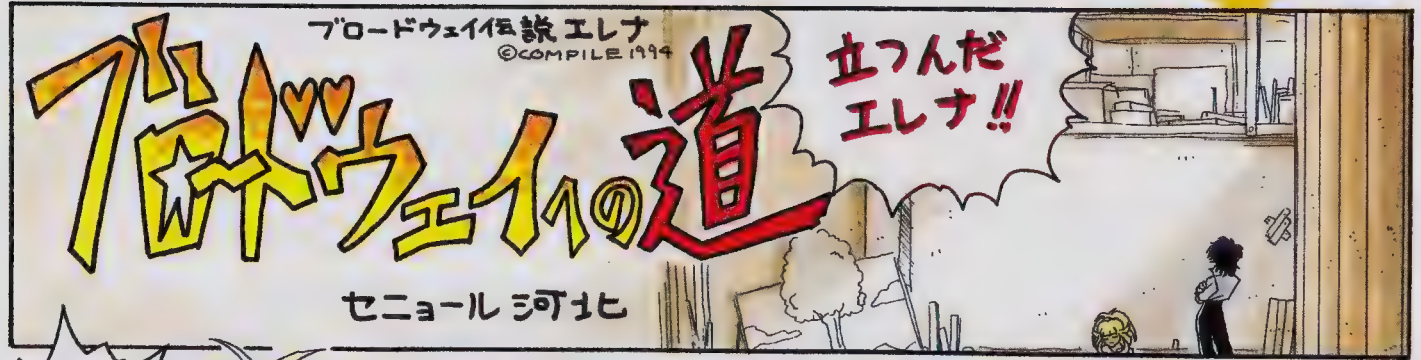
そして、『ブロードウェイ伝説・エレナ』は完成した！　ちょっとウソ…。　　　　（セニョ〜ル河北）

←彼の謎は明らかにされるのか？

そのＪ・シナトラが活躍するコミックは次ページから

オレを見ろ!

もう立てません
ミナトラコーチ!!

◀なぐられた訳ではない

おしまい…

■DISC 2 に収録

LADY BONO!! 第3回

アドベンチャー

この作品も早くも第3回。物語も佳境に近づき、ますます盛り上がるぞ。今回はなんと、3Dダンジョンも登場するのだっ！

前作までのあらすじ

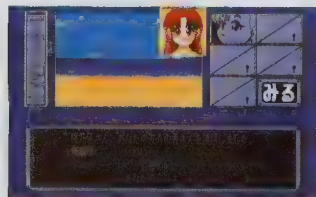
トアル女子校に自らのファンクラブを作り、学校を徐々に支配し始めたミルキー。邪魔をするボノをおびき出すため、星野保乃子（ご存じボノの、世を忍ぶ仮の姿）を慕う、友人の香をさらった。果して香を無事に助け出すことができるか!?　急げ！レディ・ボノ!!

⬆➡前作のラストシーン。変身だ！

基本操作

マウス、あるいはキーボードでアイコンを選択して物語を進めるアドベンチャーゲームです。場面によって出現するアイコンが変わることがありますが、操作方法は変わりません。

	マウス	カーソルキー	テンキー
アイコン選択	360°	↑←→↓	8 4 6 2
決　定	左クリック	SPACE	5
タイトル画面に戻る	ESC		

⬆物語はミルキーのアジト(?!)の入口から始まる

そして今回は…？

なんともいいところで終わってしまった前回だけど、今回はなんと変身シーンから始まるんだ。

それに加えて、3Dダンジョンのアドベンチャーシーンがあるのです！　さあ、いてもたってもいられない君!!　いますぐゲームをスタートしようぜっ！

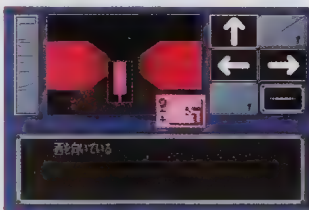
⬇熱い心、燃え上がる！

⬆声高らかに、LADY CHANGE!!

⬅レディ・ボノ参上!!

⬅正義と勇気と愛のもとに！

3Dダンジョン

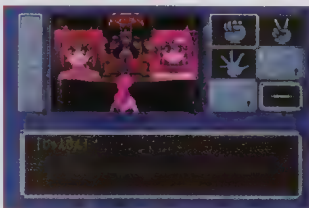
アイコンで前進、方向転換を行おう。移動すればマップが徐々に表示されていくぞ。

⬆マップのボノは方向指示。上向きなら北を向いてるということだ。わかるね？

クイズ

場所によってクイズを出される場面がある。アイコンで選択肢の番号を決定すればOK。

⬆間違えたって、あきらめることはない。道は必ず開けるはずだ

じゃんけん勝負

敵とじゃんけんする場面もあるのだ。グー、チョキ、パーそれぞれのアイコンを選んで決定。

⬆相手を見て何を出せばいいのか考えれば、勝つのは難しくないっ！

戦闘モード

いよいよミルキーとの一騎討ち。5つの行動をアイコンで選択して実行する。ガンバレぃ!!

⬆いよいよ迎えるミルキーとの決戦。HPよりも、どうすれば勝てるか考えよう

■DISC 3 に収録　©COMPILE 1994

わんだふりゃ魔導らんど

アドベンチャー

今回のあっぷるそーすシリーズはちょっと趣向を変えてお送りします。魔導のキャラたちがはしゃぐ遊園地で大いに楽しんでね。

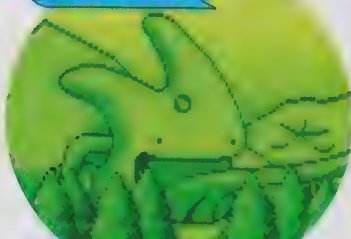
ゲームシステム

システムは今までとまったく同じ。ポインタを移動させていろんな場所をクリックして、さまざまな隠されたイベントを楽しもう。

今回のあっぷるそーすシリーズは、魔導をテーマにした遊園地だ。

プレイヤーがするべきことは前作までと同様、ポインタでいろんな場所をクリックしてイベントを探すのが目的。ミニゲームなんかもたくさん隠されてるので、クリックしまくって探そうぜ。

↑大小含めて20以上のイベントが隠されている。昼夜でもイベントが変わるから、ぜんぶ探すのは大変だ

カーバンクル

↑これはもしかして、ジェットコースターか?!　何かレールを走るんだろうね

スキヤポデス

↑のんきにブランコに乗っている。その足でバランスとれるの?

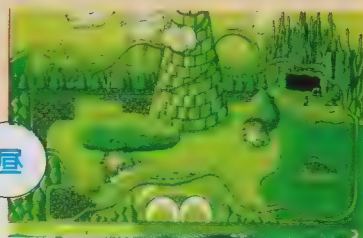
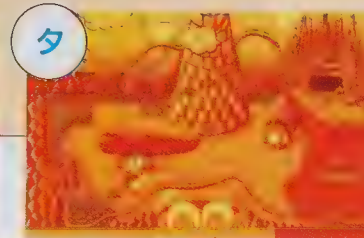
基本操作

操作はマウス、キーボードどちらにも対応しています。メイン画面の操作はポインタの移動とクリックのみですが、イベントによって操作方法が変わりますので、それぞれの項目を参照してください。f･10キーでタイトル画面に戻ります。

→プレイヤーの指であるポインタ。いろんな場所を触ってみよう

ポインタの移動	360°	↑←→↓	8 4 6 2
決定	(左クリック)	SPACE	
タイトルに戻る	F-10		

昼夜を変えたいときはここへ

画面下の帯状のエリアにポインタを移動させると、魔導らんどの時間帯を変えることができる。左が昼、中央が夕方、右が夜だ。画面の雰囲気を変えるだけではなく、昼夜で変わるイベントもいくつかあるので、違う時間帯にしていろいろ試してみよう。

昼

夕

魔導らんどの全景

このページ中央の大きな写真が広大な魔導らんどの全景だ。見えているモンスターもいるけど、隠れてるヤツもたくさんいるぞ。

➡通常画面内には見あたらない。隠れてるのかな？

➡この子もいないね。どこにいるか探してください

もももものクイズなのだ

画面中央右にいるのはももももさん。今回は物売りではなく、クイズ屋として登場している。

３択式のクイズに答えると、とってもうれしいアイテムをくれるぞ。がんばって。

⬆ももももクイズ。ポインタで選択肢を選んで決定ボタンを押して解答しよう

⬆とにかくビックなぷよさん

⬅彼です。いつもの彼です。何かを求めてさまよってます

➡ナマ身です。新鮮です。でも本当は○○○○なんです

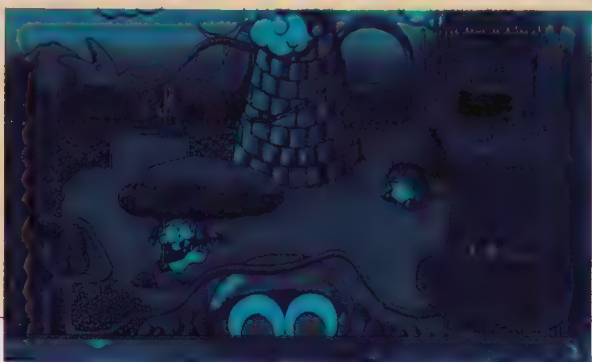
名物アトラクション「魔導の塔」

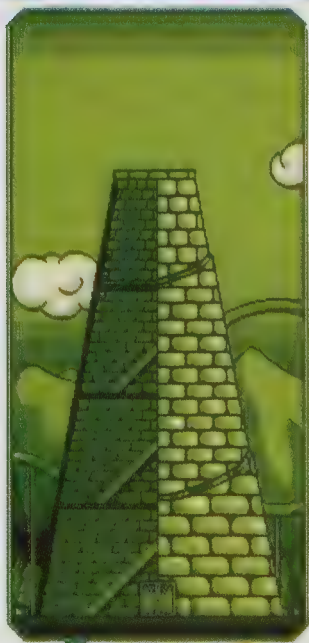
魔導らんどの中央にそびえ立つ巨大な塔が、この遊園地名物のアトラクション(?!)「魔導の塔」だ。中には楽しいゲームができるスペースがいくつも用意されているぞ。

中に入るにはチケットが必要だから気をつけて。

くわしくは次ページだよ

⬅➡昼と夜とじゃ、だいぶ雰囲気が変わっちゃうんだ

⬆中には気さくな兄貴がお出迎え。アトラクションの説明をしてくれるのだ

「魔導の塔」での特殊操作

「魔導の塔」にはたくさんのゲームが用意されている。それぞれ操作方法が異なるので、よく理解して遊んでちょーだいね。

「魔導の塔」のアトラクションはぜんぶで４つある。しかし、？？？のサタン様とご対面するためには条件を満たさないとダメだぞ。

塔に入ったら、まず受け付け兄貴の説明を聞こう。そして画面右にある塔のそれぞれのフロアをクリックすると、各アトラクションで遊ぶことができる。

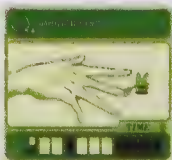
塔を出たいのなら、１階の出口をクリックしよう。表に出ることができるぞ。

2階・クイズの間

ここはクイズが出される階。「ももも」のクイズと違って、絵解きのクイズだ。答えだと思う絵をカーバンクルカーソルで選択して決定すればＯＫ。出題される問題は10問だぞ。

カーソル移動			8 4 6 2
決定			SPACE

3階・ぷよレースの間

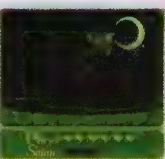
ぷよをなるだけ速くゴールさせるというレースゲーム。画面右上のゲージをボタンで止めるとぷよが走る。高い位置で止めるほどぷよは速く走ってくれるぞ。タイミングこそが命だ。

ぷよを走らせる		SPACE

4階・クレー射撃の間

画面に飛び出すターゲットを撃つ射撃ゲーム。カーソルを自在に動かして、ターゲットを撃っていこう。撃ってはいけないターゲットもあるので注意。

照準移動			8 4 6 2
撃つ			SPACE

？？？・サタン様とのバトル

条件を満たすとご対面できるサタン様との一騎討ち。クレー射撃同様にカーソルで狙って弾を撃ち、サタン様を攻撃だ。サタン様、プレイヤー、どちらかのHPがなくなったらおしまい。

照準移動			8 4 6 2
撃つ			SPACE

パスワードが出たらこちらまで

この「魔導の塔」は、実はスコアトライアルになっている。塔を出るときに、各ゲームの成績が合計されてパスワードとして出力されるんだ。これをハガキに書いてコンパイルに送ると、なんかいいことがある…らしいぞ。

あて先
〒732　広島県広島市南区京橋町１－７
アスティ・第一生命ビルディング
㈱コンパイル
「覚悟完了」の係

なお、塔の中のそれぞれのゲームにはパーフェクトなるものが存在しているということ。オールパーフェクトを出すことができれば、入賞は確実だ。がんばって何度も挑戦してみようぜいっ！

制作ウラ話

「わんだふりゃ魔導らんど」開発比和…違う、秘話

某月某日。北野盤監に呼ばれた。
監「何も聞かずに『やります』て言ってくれ」
俺「馬鹿言うでねえよ」
そこからこの企画は始まった…。

初めてのプランニングは至難の連続。自我崩壊することあまた。更にグラフィックとの二足のわらじ。もうどうにでもして。段取りも悪く、わあくん（プログラマー）に多大な迷惑を。ごめんちゃい。

なんだかんだあったけど、いろんな経験させてもらったっス。困ったときに助けていただいた諸先輩方、このお礼は体で返します（ウソ）。

え？盤監が呼んでる？　なんだろう…。
監「何も聞かずに『やります』て言ってくれ」
俺「馬鹿言うでねえよ」
－－－－－－－－－－文責：久等紫遠

そう、それは初夏の心地よい風の吹く日のことだった。次の号に掲載するためのあっぷるそーすの企画が始動し始めたのは…。

お上からの指令で企画を立てることになった、との話を私に持ちかけてきたのは、デザイナーである久等紫遠であった。だが、何かちょっと様子がおかしい。多少思い詰めた感のある彼に詳しい事情を聞き出したところ、なんと制作メンバーが２人であることが判明したのだ。彼が１人で企画兼デザインを受け持つことになる。我々の苦難の日々かここから始まったのであった！　以下次号（意味不明）。

とりあえず、題目が「遊園地」ということになり、メインの画面やイベントなどが決まり、期間が短いなど多少の不安はあるものの、ことは順調に進んでいるように誰もが思って疑わなかった…。だが、平和な日々はそう長くは続かないのは、私が猫乱舞を出せないのと同じようなことで、ここで大きな難問が我々を待っていた。「遊園地」という言葉に鋭く反応したMOO仁井谷社長が「魔導らんど」への変更という指令を下したのであった。この時点で残りの期間は１カ月ほどしかなかった。
久等紫遠「どうしてもまにあわねーでげす」

そこで次号掲載を諦め、次々号に…。
不凡盤監「ダメ」
わあくん「はい、だにゃ（泣）」
と、いうわけで、期限をぎりぎりまで伸ばしてもらって、強行スケジュールの毎日だったのである。猫道に安息の日々はにゃいのであった。以下次号（違うって）。

文責：わあくん

■DISC 3 に収録 ©COMPILE 1994

なぞぷよ問題データ

パズル

前回で終わりという噂のあった「なぞぷよ」だけど、めでたく第４回をお贈りできることになったよ。インスト方法が特殊なので注意してね

基本操作

メニュー画面

ゲームを最初から始める場合はSTART、途中の面から始めるのならCONTINUEを選びます。CONTINUEはすでにクリアした面までならどの面でもプレイできます。左右方向のキーで面を選択してください。

⬆スタートは最初から。コンティニューはプレイしたいちばん先の面までだ

項目の選択	↓ ↑	2 8
コンティニュー画面での面セレクト	← →	4 6
項目の実行	SPACE	5
GIVE UPメニューを開く	プレイ中に ESC	

プレイ画面

ぷよの移動		ぷよの回転		ぷよの落下	
← →	4 6	SPACE	5	↓	2

⬆ぷよを左右に移動させます

⬆ぷよを時計回りに90度回転させます

⬆ぷよをその場から下まで一気に落下させます

液晶画面でプレイする場合

ゲームを起動する際に、SHIFTキーを押しながら起動すると、モノクロ液晶画面用のモードが立ち上がります。

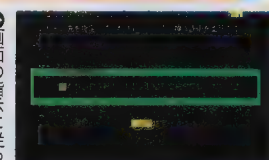
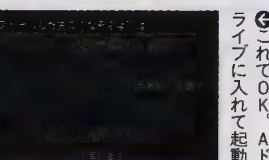
SHIFT を押しながら
ゲームを立ち上げる

※ぷよの回転はA、S、Z、Xキーでもできます。なおA、Zキーでは左に90度回転します。

今回の「なぞぷよ」は、前号（DS3号）の「なぞぷよ」の実行ディスクが必要です。ご注意ください。

インストールの方法

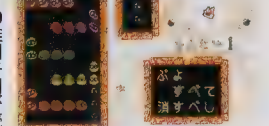
まずは前号の「なぞぷよ第３回」の実行用ディスクを用意。そして今号のDISC３を起動してメニュー画面が立ち上がったら、「なぞぷよ」を選択しよう。画面の指示に従って「なぞぷよ」の実行用ディスクをドライブに入れ、キーを押すとインストールが始まるぞ。

➡画面の指示に従ってディスクを入れる

⬅これでOK。Aドライブに入れて起動

ゲームルールはいつもと同じだ

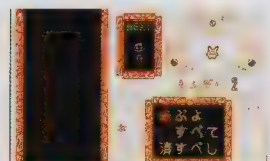
基本ルールはいままでのものと同じだ。それぞれの面で出題されるなぞぷよ問題に答えていけばOK。今回は問題データを組み込んだだけなので、残念ながら演出等に関しては前作とまったく同じ。そこんところはカンベンしてね。

とはいえ、新作30問は解き甲斐があるぞ！

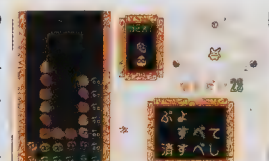
⬅ゲーム前にはヒントが表示

➡難問奇問が続出であるぞ

セーブについて

セーブは各問題をクリアするたびに行われる。コンティニュープレイは、そこまでの面をプレイできるぞ。

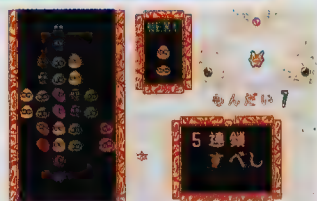
➡問題をクリアした瞬間にセーブされる

HDについて

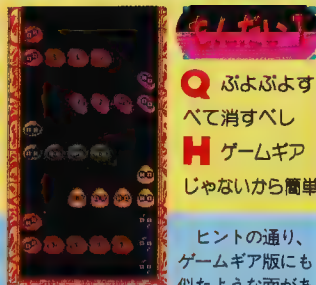
この「なぞぷよ」はHDには基本的に非対応なのだ。すまぬ。確実に遊びたいのなら、FDでプレイしてくれい。

➡HDでの作動は保証できないので注意

解法の手引き

「なぞぷよ」には「ぷよぷよ」とは違った特殊ルールがある。特に次の点に注意して問題を問いていこう。

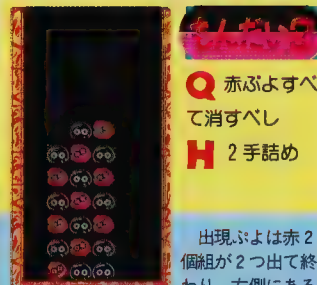
・空中に浮いたぷよは、１つめのぷよを落とした直後に落下する。

・となりあった同色のぷよは、１つめのぷよを落とした直後にくっつく。４つ以上なら当然消えるぞ。

⬆この１手目が落ちた瞬間、空中にあるぷよは落下。隣接した同色のぷよはくっつく。もし４個以上が最初から隣接している場合は、消えてから落下するぞ。

もんだい1

Q ぷよぷよすべて消すべし

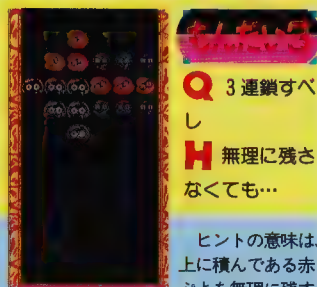
H ゲームギアじゃないから簡単

ヒントの通り、ゲームギア版にも似たような面があった。最初に出てくる青を落とした瞬間すべてが消えるので、青の落とし場所さえまちがえなければ何の問題もない。
京都府の青木健二くんの作品

もんだい2

Q 赤ぷよすべて消すべし

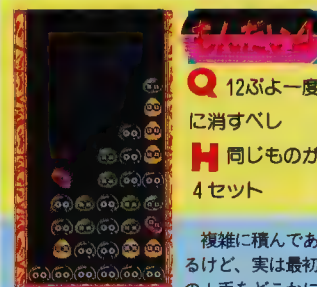
H ２手詰め

出現ぷよは赤２個組が２つ出て終わり。左側にある隙間のことはあまり考えなくていい。右側の２列の隙間がポイント。赤ぷよを適当に落としてみると案外消えたりする。
千葉県のアパッチくんの作品。

もんだい3

Q ３連鎖すべし

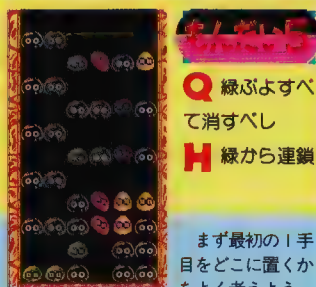
H 無理に残さなくても…

ヒントの意味は、上に積んである赤ぷよを無理に残す必要はないということ。最初の１手で消してしまおう。あとはおじゃまぷよを使った３連鎖を作るのは割と楽だ。
沖縄県のThighiくんの作品。

もんだい4

Q 12ぷよ一度に消すべし

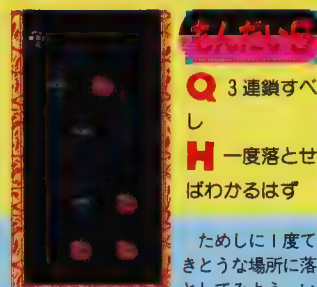
H 同じものが４セット

複雑に積んであるけど、実は最初の１手をどこかに置くと、いらないものがすべて消えてスッキリ。あとはもう見たまんま積めばＯＫさ。出現ぷよはまったく回転させずにクリアできる。

もんだい5

Q 緑ぷよすべて消すべし

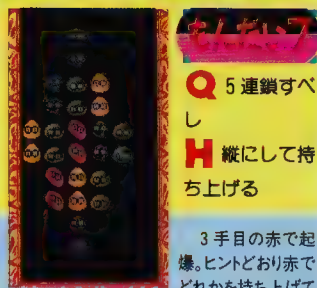
H 緑から連鎖

まず最初の１手目をどこに置くかをよく考えよう。右上にある青が消えるように連鎖を組めば黄、紫の順に消えて左下の緑も消えてくれる。３手目の緑を起爆にして５連鎖で終わる。

もんだい6

Q ３連鎖すべし

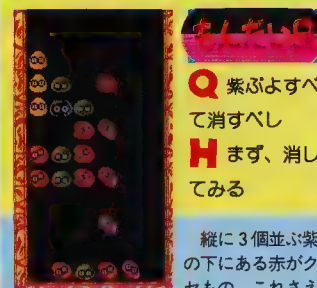
H 一度落とせばわかるはず

ためしに１度てきとうな場所に落としてみよう。いきなり赤と青が消えて終わってしまうのだ。それを阻止するために１手目の緑を横向きであそこに入れてみよう。あとはやればわかる。

もんだい7

Q ５連鎖すべし

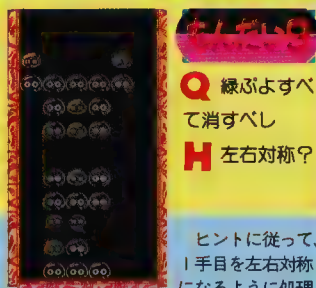
H 縦にして持ち上げる

３手目の赤で起爆。ヒントどおり赤でどれかを持ち上げておかないと、一気にほとんどが消えてしまう。赤をはめ込んだあとは左側の黄色にも注意。５連鎖目で消えるように２手目を処理するのだ。
大阪府の風木かえでくんの作品

もんだい8

Q 紫ぷよすべて消すべし

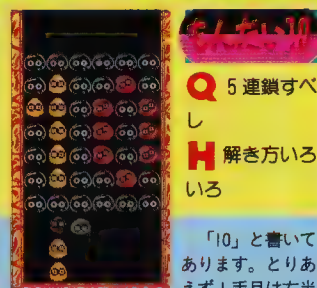
H まず、消してみる

縦に３個並ぶ紫の下にある赤がクセもの。これさえ処理できれば紫は問題なく消える。１手目以降のぷよはすべて青。つまり、その１手目ですべてが決まるのである。解法はいくつかあるぞ。

もんだい9

Q 緑ぷよすべて消すべし

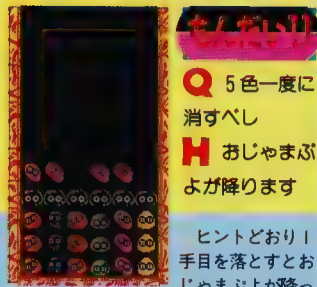
H 左右対称？

ヒントに従って、１手目を左右対称になるように処理しよう。２手目、３手目でくる赤は変な場所に置くと、おじゃまぷよを消してしまい、クリア不能になる場合があるから注意。４手目以降の青で決まり。

もんだい10

Q ５連鎖すべし

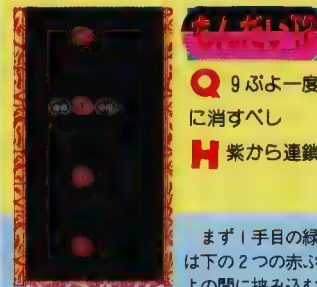
H 解き方いろいろ

「10」と書いてあります。とりあえず１手目は左半分に置いてみよう。「１」の文字の黄色が消えたあとは、左側だけで３連鎖が起きるように仕込めば、右側の赤が連鎖して５連鎖となる。

もんだい11

Q ５色一度に消すべし

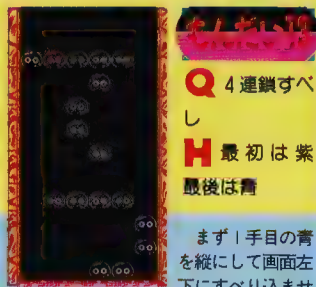
H おじゃまぷよが降ります

ヒントどおり１手目を落とすとおじゃまぷよが降ってくる。が、１手目の場所さえ間違えてなければあまり問題ない。挟まれた紫を起爆に赤、青、緑、紫、黄を同時に消すようにぷよを落とそう。

もんだい12

Q ９ぷよ一度に消すべし

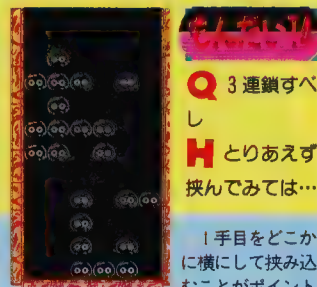
H 紫から連鎖

まず１手目の緑は下の２つの赤ぷよの間に挟み込む。そこから連鎖を組み始める。赤が消えてしまうとクリア条件が成立しないので、消さないように組んで７手目の紫で起爆。
埼玉県の小林弘和くんの作品。

もんだい13

Q ４連鎖すべし

H 最初は紫 最後は青

まず１手目の青を縦にして画面左下にすべり込ませる。おじゃまぷよをひとつ挟んで２手目を縦に置こう。これが最後の連鎖になるように３～７手目で連鎖を組んでいき、８手目の紫で起爆しよう。

もんだい14

Q ３連鎖すべし

H とりあえず挟んでみては…

１手目をどこかに横にして挟み込むことがポイントとなる。２手目以降、８手目まで、出現するのは赤１色。隣接しての連鎖は組めないので、おじゃまぷよを利用しよう。
千葉県のアパッチくんの作品。

もんだい15

Q 17ぷよ一度に消すべし
H 連鎖はしない

ヒントのとおり連鎖させる必要はない。同色のぷよを1度にたくさん消すためには、3個組をできるだけ多く作っておいて最後に1つにまとめて消せばいい。そうそう、1手目はまず隙間に入れること。

もんだい16

Q ぷよすべて消すべし
H 余分なぷよまで消さないように注意

なんかやたらとゴチャゴチャしてるけど、1手目で左右端の緑と中央の青が消える。上のほうに残ったおじゃまぷよ2個を同時に消すと連鎖が開始しすべてがきれいに消える。そうなるようにぷよを落とそう。

もんだい17

Q 紫ぷよすべて消すべし
H 3手で済ますなら引っかけないように

3手詰めあるいは5手詰めが可能。前者の場合、1手目を中央右の隙間の奥に縦にすべり込ませなくてはならない。ぷよの上下にも注意。後者の場合は11連鎖となって、美しく消えるぞ。

もんだい18

Q 緑ぷよすべて消すべし
H 左右同時に

出現ぷよは1、2手目が緑黄、3手目紫黄だ。あまり難しく考える必要はない。とりあえずその3手をどこかに縦に置いてみればなんとかなるはず。3手目で連鎖を開始して6連鎖で終わる。

もんだい19

Q ぷよすべて消すべし
H すきまに惑わされないように

2手詰めの面。出現ぷよは緑が2組。必然的に緑が起爆となるわけだ。ヒントのとおり、隙間に惑わされると、右側が残ってしまう。注意すること。
富山県の斉藤洋子さんの作品

もんだい20

Q 3色一度に消すべし
H 緑は高いところへ

3色というのは紫、黄、緑のこと。最終的にこれが縦に並んで消えるように連鎖を組むのだ。紫、黄はいいとして、問題は緑。ヒントにあるように高いところに積むのがけっこう大変なのだ。

もんだい21

Q 7連鎖すべし
H 連鎖の起爆場所を確保

階段積みからの7連鎖を作る面。ヒントにあるとおり、まず1手目で連鎖の起爆場所を作っておく。下にある階段で何連鎖できるかを考えて左側に残りの連鎖を組もう。
大阪府の中山一道くんの作品。

もんだい22

Q ぷよぷよすべて消すべし
H 青はじゃま

1～3手目の青は連鎖を組むのにじゃまなので消してしまおう。この際に緑の上にあるおじゃまぷよは消さないように積むこと。すべて左右対称になるように積んでいくとうまくいく。顔です。

もんだい23

Q 15連鎖すべし
H すべて4つづつ消える

本当に15連鎖なんて可能なの?!と思わせるほど複雑に積んである。1～3手目でまず連鎖に関係ない紫を消す。4～6手目で青を4個おじゃまぷよと同時に消して起爆。最後に右下の赤が消えて15連鎖となる。

もんだい24

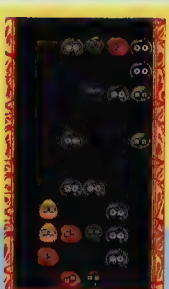
Q ぷよぷよすべて消すべし
H 一度に3色消す事にもなる

ズバリ、1手目は横にして紫の下に入れよう。そこから連鎖を組み、最後に青、紫、赤とおじゃまぷよが16個同時に消えるようになればいい。右から2番目の列に紫がひとつ隠されてるから注意ね。

もんだい25

Q 36ぷよ一度に消すべし
H 足らないところは積み上げる

4個づつ9組を同時に消す。最初に積んであるのが3個づつ6組だから、残り3組を補充する。起爆になる右下の緑の上に縦に1個づつずらしたぷよを置くのも忘れずに。
青森県の清野由伸くんの作品。

もんだい26

Q ぷよすべて消すべし
H 1手目は挟んでちぎる

ヒントに従って、1手目を横にしてどこかに挟み込ませること。挟み込む場所さえわかればそれほど悩む必要はない。あとは4連鎖になるように組み、7手目で連鎖開始だ。
三重県の佐久間英途くんの作品。

もんだい27

Q 緑ぷよすべて消すべし
H 左右に回転させないとつらいよ

とにかくアクション面。消すべき緑は隙間の遙か奥にある。1手目の緑をそこまで持ち込む操作が大変だ。通常の右回転だけでなく、A、Zキーでの左回転も駆使しよう。
新潟県のNV組しんじくんの作品

もんだい28

Q 5連鎖すべし
H すべて横に倒す

ヒントのとおり、7手目まで出現するぷよは、すべて90度倒して置けばクリアできる。どこに置くかを考えよう。おじゃまぷよがいくつかあるけど、連鎖には利用しないのであまり気にする必要はないぞ。

もんだい29

Q ぷよすべて消すべし
H 緑は一番上に

中央と左下にある赤ぷよがカギ。これを起爆にして中央で30個の同時消し連鎖を起こすと、最後に青と緑がおじゃまぷよもろとも消えてくれる。青と緑の置き場所にも注意。
山梨県の窪田誠司くんの作品

もんだい30

Q 16連鎖すべし
H 8手目は逆さま

ヒントを逆に考えると、7手目までは正方向に置くということ。ぷよは画面外にも置けるという事を頭にいれて順番に7手目までを置き、8手目だけを逆さまに置こう。
兵庫県の大削弘樹くんの作品。

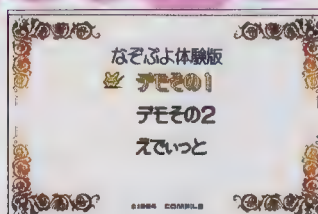
■DISC 3 に収録　©COMPILE 1994

なぞぷよ　体験版

パズル

いよいよ発売される「なぞぷよ」。これをDSの読者にいち早く遊んでもらおうということで収録したのがこの「なぞぷよ体験版」なのだ！

11月発売の「なぞぷよ」を一足早くプレイできる体験版

この「体験版」では製品版のデモが2つと、問題エディタが収録されている。メニュー画面でカーソルを移動させて好きなモードを選ぼう。DOSから起動した場合、これに「もうやめ」という項目が追加される。終了してDOSに戻りたいときに選択する。

⇧デモを拝見するか、エディットモードで楽しむか？　お好きにどうぞ

デモを見る

メニューから選択すると自動的に再生される。「デモその1」がスケルトンT、「デモその2」がさそりまんのものだぞ。再生中になにかキーを押すとメニュー画面に戻るぞ。

問題を作成する

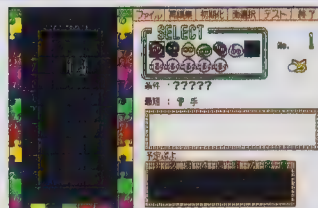
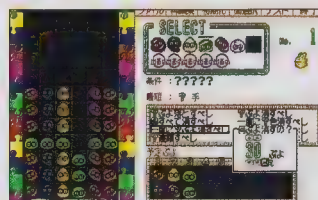
エディットモードは一部を除いて製品版とほぼ同じだぞ。

〜問題の作り方〜

1・まずは初期状態のぷよを置く。[SELECT]からぷよを選択、左のエディット画面に配置する。「出るの／出ない」は出現ぷよ。何が出るかを決める。

2・クリア条件を選択。[条件：?????]をクリック。8種類ある条件からひとつを選ぶ。

3・最短何手でクリアできるかを決める。[最短：?手]をクリック。数値を入力する。

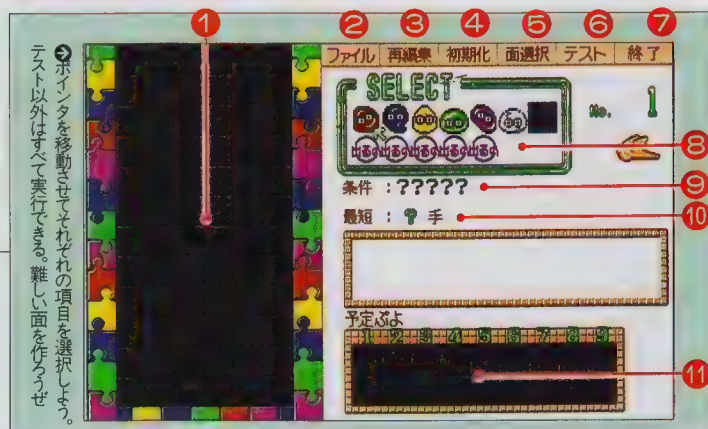
4・出現予定ぷよを決める。9手まで。[SELECT]からぷよを選んで置く。これで完成だ。

⇧エディットモードの画面。カーバンクルの上の数字をクリックすると面選択ができるぞ

⇧ひとまずエディットが完了。でもテストプレイはできないの。ゴメンちゃい。続きは製品版でね

基本操作

この「なぞぷよ体験版」は、マウスとキーボードどちらでも操作可能です。

メニュー画面ではカーソルの稼動と決定、エディット画面ではぷよの配置、数値の入力などを行います。

	マウス	キーボード	テンキー
カーソル/ポインタの移動	360°	↑←→↓	8 4 6 2
コマンドの実行/決定	左ボタン	SPACE	5
キャンセル	右ボタン	ESC	↵

⇨ポインタを移動させてそれぞれの項目を選択しよう。テスト以外はすべて実行できる。難しい面を作ろうぜ

❶配置画面…面の初期状態をエディットする画面。
❷ファイル…ファイルメニュー。セーブ、ロードはここで。
❸再編集……面の状態をエディット前の状態に戻すコマンド。
❹初期化……面のデータをクリアする。[面単位／全面]を選択。
❺面選択……エディットする面を選択するコマンド。100面までOK。
❻テスト……その面をテストプレイするコマンド。残念ながらこのバージョンでは実行できません。
❼終了………エディタを終了し、メニュー画面に戻るコマンド。
❽SELECT……フィールドと出現予定ぷよの選択をする場所。[出るの／出ない]で出現するぷよを選択。
❾条件………クリア条件の設定。下のウィンドウに項目が表示される。
❿最短………最短手数の設定。0手の場合は「?」となる。
⓫予定ぷよ…その面の最初に出るぷよを選択。9組まで設定可能。

■DISC 3 に収録　©COMPILE 1994

テキストコーナー

ETC

相変わらずのテンションでお送りする電脳（?!）おハガキコーナーです。

今月のラインナップ

▼ひゅーまん・うぉっちんぐ
▼運動会で一等賞
▼愛の辞典
▼外字の森　その3
▼再びはがきの鬼　第2回
▼S_TXTの作文講座2回目
▼編集後記
▼あっぷるそーす ぱいれーつ 応募者中間発表

以上が今月のラインナップだ。せいぜい楽しんでくれたまえ。

また、このコーナーへの投稿は引続き募集中である。応募の方法はそれぞれのコーナーを参照してくれぃ。あて先はぜ〜んぶ共通（下を参照）だ。それぞれの投稿物にはコーナー名をしっかりと記入してくれよ。

あて先
〒732 広島市南区京橋1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
ディスクステーションVol.4
『テキストコーナー』係

基本操作

操作	マウス	キーボード
ポインタ移動	360°	
決定	左クリック	↵
時間差表示カット※	右クリック	SHIFT
項目の選択 ページをめくる	画面内の各項目をクリック	↑ 8 / ↓ 2
メニューに戻る	画面内の各項目をクリック	ESC
操作説明	画面内の各項目をクリック	HELP

※押している間だけ有効

■DISC 3 に収録　©COMPILE 1994

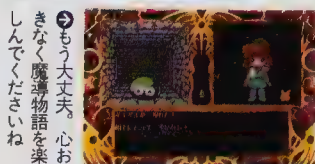
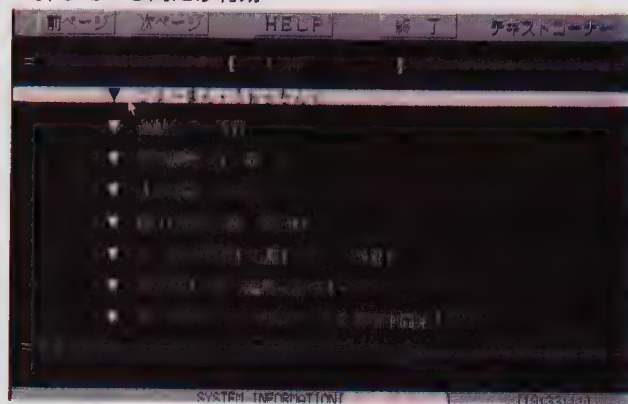
バグの館

ETC

いきなり突発のコーナー。いわばバグのサポートのコーナーなんですよ。

DSのバグサポートコーナーです

このコーナーはDSに掲載したゲームでバグの見つかったものの訂正を行うコーナーです。今回は前号（DSVol.3）に収録された「魔導物語〜道草異聞〜」で見つかったバグを訂正します。もしみなさんの「魔導」でプレイ中にゲームが止まってしまうという症状が起きることがあれば、このコーナーで処置を行ってください。

←画面の指示に従って魔導のプレイディスクを入れます

➔もう大丈夫。心おきなく魔導物語を楽しんでくださいね

DS Vol.3「魔導物語〜道草異聞〜」バグ訂正の手順

①DSVol.3の「魔導物語〜道草異聞〜」のプレイディスクを用意します。
②今号（DSVol.4）のディスク3を起動し「バグの館」を選択してください。
③画面の指示に従って「魔導物語〜道草異聞〜」のディスクをドライブに挿入します。
④何かキーを押すと自動的にプログラムが訂正されます。
⑤これで「魔導物語〜道草異聞〜」のバグは取り除かれました。

魔導外伝②
カレー物語
日野まるこ
かーくん
カレーできた?
うわーい
いいにおい♡
ぐつぐつ
ぐー♡
くん
くん
くん
こ…
このニオイは…ッ!
くん
くん
ぬう
くんっ
な…
なに?
どきどき
ふウ———…
ふん
ガーっっっ
ビーフカレーかあっ!!
わーっ

キサマ
ぷよぷよで
勝負だ!!
わ――!
そんなムチャ
クチャなぁっっ!!

あ、ルルー
いたのね
ごんっ
これは
「魔導」だっ
つーの!!
おぅっ

あたしビーフカレー
大好きー♡
ぐー
じゃごはんに
しましょうか♡
そんな…
ルルー様

おいしー!
かーくんの
カレーは
天下一品
だね!!
きゃっ
きゃ♡
ぐー♡

おいしいわよ
あんたも
食べなさいよ

ぴ
し

なに
泣いてん
のよ
しくしく
しくしく

じっ…

カーくんの
カレー
のの字
のの字

カーバンクルちゃんカレー!!
ふるふるっ
私も食べたいっっ!!

サンタ…なにやってんの?
はっ

い…いや別にかーくんのカレーが食べたいなんて言っておらんぞ!
あせっ
あせ
だんじて言っとらん!!

あっそう
くるり
ああっ!!

なに?
くるり
いや…別に

あっサタン様

うれしいっ
追いかけて来てくれたのねっっ
ぴとっ♡
ぐう♡
ぱっっ
カーバンクルちゃんっ
どんっ
あ

かーくん会いたかったよう―!!
ゴゴゴゴゴゴゴ
め
きょっ
サタン様のバカー!!
はっ

バカ
びしっ
バカ
びしっ
バカ
びしっ
バカ
びしっ
びしっ

カレー
おいしいね
かーくん
ぐう♡
しくしく
しくしく
カ…カレー
私にも…

私にも
かーくんの
カレーを…
ふんっ
かーくん
おかわりー♡

あー♡
おいしー!!
カ…
カレー…

あ――――
おいしかったー!!
ぷはっ
ごちそーさまー!

ぜっ…

全部
食べたなー!!
うお――っ
カーバンクル
カレー!!!
ブレイン
ダムドー♡
きゃははははっ♫
もーォ私は
怒ったゾーオ!!

ひゅるひゃふほ
はへひへ――
うっきー
うがーっ
行こっか
かーくん
ぐー

○月×日
今日も平和でした♡

イベント会場に現れるあんな恰好やそんな恰好の女の子たちに集まってもらって、コスプレってもらって、お喋りしていただこうという企画。コスプレイヤー目指してる方、目の保養にしたい方、お楽しみ下さいませませ。

コスプレな女子集結作戦

「こないだのおもちゃショーの時の女の子たちとかさ、渋谷ジャックで舞台に上がった女の子たちを呼んでさ、ああいう恰好してもらって、さらにお喋りしてもらったりしてね、そういうページにしようと思うんだけど」。はい。

まずは電話で出演交渉

といったような打ち合わせがあり、さっそく担当者は出演交渉を電話でするのでした。しかし、これがまた結構大変なんですよねえ。だって、いきなり「ディスクステーション編集部ですが」なんて言われたら普通ビックリしてしまうでしょう。「いえいえ、けっして怪しいものではありません……」などといいつつ、関東近郊のギャル（恥ずかしい）のお家に次々に電話したのでした。

「おいくつですか？　学生さん、働いてるの？　今どんな恰好してるの？　ヒマ〜？　今から車で迎えにいこうか？」などというギャグはひとつも出さずに地道に会話してキャッチできたのが６人。

会場は銀座のホテル!!

今回は初めてということで、話のわかる、そしてお父さんお母さんに怒られないぐらい大人の女性をターゲットにしました。次回がもしあれば、高校生大会、中学生大会、小学生大会、メキシコ人大会、やしきたかじん大会など開催しますので、該当者はお待ちあれい、ゲートアレイ、鉄アレイ。

で、北は群馬県から南は品川区という全国津々浦々から６人のコスプレ美女が夏のある日、銀座の超高級より少し落ちるぐらいのホテルの会議室に集結したのだった。どの辺が少し落ちるかというと、ルームサービスでコーヒーが取れなくて、みんなでドトール飲んでる。でも、なかなか落ち着いたいい部屋でした（自己完結）。

会議室に女子が大集合

「ホテルのロビーにクレヨンしんちゃんの帽子をかぶった怪しげなやつがいたらそれは私です」と予告して待ってたんだけど、どうもここのホテルどこがロビーかよくわからん。ウロウロしてるうちに女性陣はすでにお部屋の方に集結してしまったのだった。

当然まだ皆さんは普段着の状態なんだけど、これからなんと着替えてもらうというありがたさ。カメラさん、照明さん、メイクさん準備OKですか〜？

でたい人は応募してね

今回の出演者のようにコスプレって雑誌に登場したいという方、男女問わずご応募下さい。宛先は、〒732　広島市南区京橋町１－７　アスティ・第一生命ビルディング（株）コンパイル　「DSでコスプレしたい」係まで。電話番号は必ず明記して下さい。11月中に届けば次回に登場できるとも。

ティナ様

今年の流行シースルーを取り入れたちょっと大担な彼女。コスプレ歴は6年の21才。ビックリしてるんじゃなくて、お目めが大きい。

鈴木アルル様

某メーカーの車のような名前。コスプレ歴10年（途中中断あり）の27才。小柄で童顔なので、6人中一番年下に見える。

6人の女子の発言を聞け

会議室に集合した6人。最初は普段着の姿を撮影し、その後着替えてもらって、その落差に驚こうというダンドリ。しかし、女の子って写真に撮られてる間の表情って普段と違いますねぇ。

今回参加してくれた方々のプロフィールは上のそれぞれの紹介文を見ていただくとして、さっそく彼女たちがどんなことをお喋りしたのかを綴っていきます。

※

司会者　今日集まってもらったのは他でもない、じつは庄屋様から年貢についての相談がもちかけられたんだ（茨城弁で）、あ、ごめんなさい、シーンとしてしまいましたね。

一同　（爆笑）

司会者　よかった、ま、緊張もほぐれたところで、それぞれ一人ずつ自分がなぜコスプレを始めることになったのかあたりから話始めて下さい。

まずはティナさん

ティナ　きっかけは中学校のときに、クラスの女の子にたまたま連れて行かれたっていう。

司会者　え、どこに??

ティナ　イベント会場に。それで、そういう人達がいるってことを知ったんです。それで最初はTシャツとか気軽にできるような、簡単なもので、当時流行ってましたセイントなんとかとか……。

一同　（爆笑）

ティナ　そういうところから段々今日の衣装のようになってきたという。

司会者　凝ってきたんですね。

ティナ　というか羞恥心がなくなるというか（笑）。

司会者　でも、その衣装で普段は歩かないですよね。

ティナ　さすがに普段は着ませんでしたが、仕事場で着たことはありますよ。

司会者　仕事場というと。

ティナ　皆さんが波動拳だの昇龍拳だのやってるような（笑）。それでゲーム大会のときにそれっぽい恰好はしました。

司会者　コスプレしてるときって気持ちが盛り上がってるもんなんですか。

ティナ　切れてるんじゃないんですか（笑）。

司会者　友達の評判とかは？

ティナ　今回は新作なんですけど、昨日友達に見せたら「露出度高い」って言われてしまいました。今日は男性スタッフが多いんで身の危険を感じてます（笑）。

司会者　コスプレ以外の趣味は？

ティナ　うちに帰ってゲームをするか、寝るか、友達と食べにいくかですねぇ。

次は鈴木アルルさん

司会者　鈴木アルルさんのきっかけは？

鈴木アルル（以下アルル）　まわりがやってたんで何となく…。

司会者　友達にコスプレイヤーが多かったんですか？

アルル　ええ、いつのまにか。

司会者　最初にやったときの感想は？

アルル　そんなに大きなイベントじゃなかったし、地元でやったのでそんなにたいしたこととは思ってませんでした。こっちに来て、やってると写真とか撮らせて下さいとか言われるでしょ。それがビックリしました。

司会者　ビックリしたけど、イヤではなかった？

アルル　友達と組んでやってたんで、あれよあれよという間に撮られてしまった感じですね。

司会者　知らないうちに雑誌に載ってたりしことはないですか？

小判くる様

赤いピンクハウスのドレス（使うか、この言葉）を着てきた彼女。コスプレ歴は７年の26才。着替える前と後の印象が全然違う。

正留様

インドの民族衣装風いでたちの彼女はコスプレ歴４年の22才。今回彼女に連絡したら、白井さんも誘って一緒に来てくれた。

アルル　ヤバイ雑誌とかには載ったことはないですけど、ＯＵＴとかそういのには。

司会者　やっぱりゲームとかやってて、このキャラクタをやりたいな、とか思うんですか？

アルル　そうですね、好きな感じのキャラクタとかいると、なってみたいなって。

司会者　小判くるさんのきっかけは？

小判くる　ああいうところに行ったときにはそういう恰好しなきゃいけないんだよって、友達に教え込まれていて、でも実際やってみたら、そういう恰好してる人の方が少なかったかなみたいな。騙されたかなみたいな（笑）。

司会者　最初にした恰好はなんですか？

小判くる　キャプテン翼です。

司会者　そのときの気持ちは？

小判くる　う〜ん、なんかよくわからないけど、同じような恰好してる人と取り敢えずお話できるかなって。

司会者　あの人もあんな恰好してる〜みたいな視線を感じたりするんですか？

小判くる　視線というか、なんか同じようなことしてる人同士と仲間意識を感じたりして。

司会者　そういう仲間とはイベント以外でも会うこともあるんですか？

小判くる　ありますよ。みんなでゲーセン遊びに行ったり。ゲーセンでは格闘ゲームを遊ぶことが多いですねぇ。

司会者　今日のコスプレは？

小判くる　これはコンパイルとは関係ないんですけど（笑）、富士見書房から出てるドラゴンマガジンに連載されてる漫画のキャラクタの夏姫っていうやつです。

司会者　将来の夢は？

小判くる　世界征服です（笑）。

如月悠紀乃さんの番

司会者　きさらぎさんって読むんですよね。

如月悠紀乃（以下如月）　そうです、きさらぎです。

司会者　如月さんはぷよ美人に出場してましたよね。コンパイルのイベントにはよく来るんですか？

如月　そうなんです。ご縁があるというか。よく顔を出すんですよ。

司会者　元コスプレイヤーとか。

如月　この頃ちょっと忙しくてやってないんですけど、元々やってました。好きでしたから（笑）。

司会者　どんな恰好を？

如月　私はどちらかというとファンタジー系が好きだったので、一番最初はドラゴンクエストⅢの賢者とか魔法使い系のものを。ピラピラした服が好きなんで（笑）。

司会者　きっかけっていうのは友達関係ですか？

如月　いえ！（きっぱりと）ただ単にやってみたいなって。好奇心が人一倍強いんで、なんでもやってみたがりなんです。おもしろそうだなぁって。親に隠れて（笑）。

司会者　今でも隠してる？

如月　今はもう見放されてるんで（笑）。全然平気です。

司会者　コスプレを初めてしたときの気持ちは？

如月　そういう体験はまだないけど、新婚初夜を迎えた新妻の気持ち（笑）。ドキドキしちゃうって感じ、なんかときめいちゃう。

司会者　ああ、見られてるって感じですか？

如月　見てるって感じもあるし、声かけられるというのもありますねぇ。握手して下さいって言われることもありますね。

↑全員が着替え終わって集合。それぞれがそれぞれの個性をぶつけあってるわけか？

白井優子様

今回1人だけ本名でもいいと言ってくれた方。コスプレ歴5年の22才。渋谷ジャックのときも今回も正留さんと行動を共に。

如月悠紀乃様

社長室秘書課という肩書をお持ちの元コスプレイヤー、23才。今回は普段着で参加。8年ほどやってたが今は中断中とのこと。

司会者　趣味は何ですか?
如月　やっぱりゲームですか。始めたばっかりなんですけど、テーブルトークをやってます。あれはなんか、人間の本質が見えてきちゃって楽しいですね。人柄の裏が見えてきちゃって。

白井優子さんの場合

司会者　まずきっかけは?
白井優子(以下優子)　端でみていて楽しそうだからやってみました。オンリーイベントっていうひとつの作品だけを対象にしてイベントに行って、やってみました。
司会者　最初にやった恰好は?
優子　学ランです。
司会者　そのときの気持ちは?
優子　そうですねぇ。一線を超えてしまったかなって(笑)。
司会者　それ以来コスプレ歴は?
優子　やってるときと、やってないときがあるけど、始めてやってからは5年以上経ってるかしら。
司会者　将来の夢は?
優子　一応声優みたいなことをやりたいなって思って、第1次審査は受かったんですよ。だから、そういう方向に行こうかと…。
司会者　そのときはコスプレしていかなかったの?
優子　なんか、目だったほうがいいって聞いたんですけど、さすがに普通の恰好でいきました。

最後に正留さんです

司会者　最初にきっかけは?
正留　そうですね。よく覚えてないんですけど、誘われたような気がしますね。彼女(優子さん)は学ランでしたけど、私は最初セーラー服でした。そのあとからは、ゲームとかアニメのキャラクタを現実のものにしたいっていう気持ちになって。そういうのってメンバーが集まるとかグループが集まると現実のものになるっていう感じが見てててよかったんですね。見て素敵だなとか、加わりたいなって思ったんです。
司会者　最初のときの気持ちは?
正留　そのキャラクタになれたような、なれないような(笑)。そんな感じかな。
司会者　趣味はやっぱりゲームですか?
正留　ゲームが好きなんですけど、オカルトとか占いも好きなんで、ゲームでも占いとかがあればいいなって。賭事っぽいのも好きなんで、ドラクエのカジノばっかりやってました。
司会者　今日の衣装は?
正留　これじつは全然縫ってなくて、止めてるだけなんですよ。インドのサリーみたいに。

恋文大募集?

このあとは各自の衣装についてほめあったり、裏技を披露したりして大いに盛り上がったのですが、司会者は会話から取り残され(理解できず)ちょっと収録不可能。

さて、今回ご紹介した6人の女の子へのファンレターをお待ちしています。必ず本人に届けます。もし人気が沸騰したらCCガールズ(コンパイル・コスプレ・ガールズ)としてデビューするってこともあるかもしれないよ?

➔みんなの寄せ書き。なぜか美監のイタズラ書きも

コスプレのイベントがある!!

コスプレイヤーにぴったりのイベントが東京のジュリアナはなくなっちゃったけどまだまだ元気なベイエリアで開催される。あのディスコ・ゴールドにコスプレ野郎は全員集合でい。

くわしくは75ページを見よ!!

●らっしゃーい ●WELCOME ●BIEN VENU ●来来

カーくんの通信販売コーナーだよ!

のーみそコネコネ COMPILE

エントリーNO.1 カーバンクル人形

1コ…3500円(税込)
人形…2800円　送料…700円

ご存じ「ぷよぷよ」の人気キャラクター。人形の大きさは●身長25cm●頭囲31cm●耳長12cm●尻尾4cm●体重は内緒。クリスマスプレゼントにどうですか?ひとつ。

エントリーNO.2 お好みソース

5本1セット…3000円(税込)
1箱5本入り…2300円 送料…700円
(何セットでも)

あのお好み焼きのトロッとしたソースです。お好み焼きのメッカ広島で生まれたこの「お好みソース」の風味を、是非試してみませんか? ごらんのようにカーバンクルとコンパイルの社名入りのボトルで、市販されていないのがミソ。広島風お好み焼きのレシピー(作り方)もついている。350mlビンで限定500 セット。

エントリーNO.3 東京おもちゃショーダイジェストVTR

今年のおもちゃショーでのコンパイルブースを中心としたダイジェスト版。ファンは必見。

1本…2000円(税込)
※送料込み

エントリーNO.4 パソコンソフトミュージック

各価格+消費税+210円(1本当たり送料)

算出例)
1980 ×1.03+210=2249 (円)

(MSX2・2+・turboR)

●DISC STATION

創刊準備号	980円
#1~#4	1980円
#5~#7	1940円
#8	2000円
#9~#19	1940円
#20(3枚組)	2980円
#21~#31	1940円
#32(CD付)	8800円

●DC#SP/SC#DX

春号(平安妖怪伝 他)	3980円
初夏号(スーパーコックス 他)	4800円
夏休み号(メガスオンZ 他)	3880円
秋号(アレスタ外伝 他)	3800円
ルーンマスターII	3880円
にゃんぴ	3880円

●一本物

ガーディック	4900円
魔王ゴルベリアス	6900円
アレスタ	6800円
魔導師ラルバ総集編	3880円
真・魔王ゴルベリアス	7800円
ランダーの冒険III	6800円
ルーンマスター 三国英傑伝	6800円
ゴルビーの パイプライン大作戦	6800円
ドラゴンクイズ	6800円
ぷよぷよ	6800円
笑ゥせぇるすまん①	3980円

(PC9800VM以降・PC-286 ・386 ・486)

●DISC STATION98

創刊準備号	2980円
#2~#5	3980円
#6~#12・14	2980円
#13(5インチ)	2980円
#15(シングル CD付)	3980円
#16~19	2980円
#20(5インチ)	2980円
EX#1~#3	3980円
MAP&CONSTRUCTION	3980円

●一本物

笑ゥせぇるすまん①~③	3980円
魔導物語1-2-3	9800円
ぷよぷよ	7800円
魔導物語A・R・S	9800円

(FM-TOWNS)

ゴルビーの パイプライン大作戦	6800円

(ミュージック)

●MD(ミニディスク)

魔導物語音楽館	3000円

●DAT(デジタルオーディオテープ)

魔導物語音楽館	3000円

※各価格は税別価格です。DISC STATIONはブックタイプではありません。本誌のようなブックタイプをご希望の方は、近くの書店でご注文ください。

申込方法

①あなたの住所(〒番号も)・氏名・年齢・電話番号と購入する商品名および個数を書いた紙を用意してください(字はボールペンなど消えない物でお書きください)。
②商品の個数分総額+送料を現金書留または無記名の郵便小為替にし、①の用紙を同封してください。

※ご注意

郵便小為替で送る場合には、市販の封筒に小為替と①の用紙を同封してお送りください。なお、無記名ですので小為替の記名欄にはくれぐれも記入しないようにお願いします。

<送り先>

〒732広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
「通販」係

<配送>

現金書留または郵便小為替が届いてから商品がお手元に配送されるのに2週間以上かかることがあります。ご了承ください。

<お問い合わせ>

商品について、ご注文のしかたなどについてわからないことがあれば、下記までご連絡ください。

☎082-263-6165

そのむかし、欽ちゃんの司会する「スター誕生」って番組があったよね。この企画も自称クリエイターたちへの登竜門。このチャンスをモノにしない手はないのだ。待ってるぜ！

副賞賞金総額610万円

まだまだ間に合う

クリエイター作品大募集!!

部門	ジャンル	テーマ	締切	賞
ソフト	ゲーム	自由	'95.5末	大賞1名（副賞100万円） 入選3名（副賞10万円） 佳作5名（副賞5万円）
ソフト	ツール ビジネス	自由		
イラスト・CG	自由	コンパイルキャラ	第1回 '94.11末	大賞1名（副賞10万円） 入選3名（副賞5万円） 佳作5名（副賞1万円）
シナリオ	自由	コンパイルキャラ		
マンガ	コミック	自由(16～32頁)	第2回 '95.5末	
マンガ	4コマ	自由(10本)		

詳細は次頁

DS大賞 ソフト部門〔ゲーム／ツール・ビジネス〕

大賞〈副賞100万円〉…各1名
入選〈同10万円〉…………各3名
佳作〈同5万円〉…………各5名

その1〈ゲーム〉募集要綱

『テトリス』じゃないけど、アイデアひとつでゲーム性に富んだ作品もある。もちろん、はやりのシミュレーションのように思考性あふれるものもいい。キミの感性を生かしたオリジナリティいっぱいの作品を期待してるぞ。以下の詳細にしたがって送ってくれ。

〔テーマ〕自由。
〔機種〕PC98シリーズおよびその互換機。
〔OS〕MS－DOS3.1以上またはMS－Windows。
〔言語〕アセンブラまたはC。
〔付帯〕ソースファイルを添付。ソースから、実行ファイルをつくるまでに必要なすべてのファイルを添付すること。(ツール類はのぞく)
※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

その2〈ツール・ビジネス〉募集要綱

これだけ多くのソフトが存在してると…と考えこんでいないで、遊び心を入れてみたり、ちょっとした工夫の余地があるのでは?と思えば、ほらほらアイデアが浮かんできませんか?

〔テーマ〕自由。
〔機種〕PC98シリーズおよびその互換機。
〔OS〕MS－DOS3.1以上またMS－Windows。
〔言語〕自由。ただし、そのソフト単体でうごくもの。(DBMSなどの開発言語は不可)
〔付帯〕ソースファイルを添付。ソースから、実行ファイルをつくるまでに必要なすべてのファイルを添付すること。(ツール類はのぞく)
※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

DS大賞 イラスト・CG部門

大賞〈副賞10万円〉……各1名
入選〈同5万円〉…………各3名
佳作〈同5万円〉…………各5名

その1〈イラスト〉募集要綱

本誌の読者投稿でも毎回コンパイルキャラのイラストが集まる。投稿ファンのみなさん、こ、こ、今度はナント賞金付きの企画なのだ。小さなハガキで物足りない思いをしていたキミには、思う存分描いてほしい。(あ、別に初めて読んでいただいた方を差別するつもりは毛頭ありません、はい。あくまで公平な審査をさせていただきます)。コンパイルスタッフの度肝を抜くような新鮮な世界観を提案してくださいな。

〔テーマ〕コンパイルキャラ使用。
〔画材〕特に指定なし。
〔サイズ〕A3判。※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

その2〈CG〉募集要綱

さすがにアルルを立体的に描写するのって難しいよな、なんて昨今悩んでしまう。

〔テーマ〕コンパイルキャラ使用。
〔ファイル形式〕①市販されているグラフィックツール固有のファイル形式のうち、以下の4つのいずれかを使用のこと。
・マルチペイント／C－lab(.MAG)
・Z'sSTAFF KID 98／ツァイト(.ZIM)
・ARTV／システムソフト(.ARV)
・ESQUISSE／ウェーブトレイン・JICC(.FRM)
②<.PI>、<.BMP>も可。
※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

審査スケジュール

	1994.10 DS Vo.4発売	11	12
■ソフト部門	7月に募集したばかりで、まだまだ余裕の審査員。年内に3本ぐらい来ればいい方だろうと、タカをくくっている。	ああ、年末も近いし、DSの次の号の締切りが間近。正直言って、審査よりまず本業の開発に精を出す。	お!やっと2本目が来たか。などとあいも変わらず落ちつきはらう審査員。クリスマステートの方に気持ちが行ってる…。
■イラスト・CG部門 ■シナリオ部門 ■マンガ・コミック部門	11月末が第1回の締切りもあって少しずつ送られてくる作品の数が増してくるころ。概して初めの頃の作品は印象に残りやすいというが?	第1回の締切り月。ぎりぎりまで待って、いざ最終選考へ。ちょっとへばり気味だが、気を引き締めて大賞選び。	結果が決まり、入選作でもめたしこりが審査員の間にひろがる頃。年末忘年会の席で仕返しを狙う…。

シナリオ部門

大賞〈副賞10万円〉……… 1名
入選〈同5万円〉……………… 3名
佳作〈同1万円〉……………… 5名

〈シナリオ〉募集要綱

『魔導物語』をモチーフにしてもちろんかまわないわけですが、このDSを含め、ほかにもたくさん魅力的なキャラがいるのよ（自画自賛）。いちばーんキミが気に入ってるキャラを主人公（あるいは敵のボス?）にして書いてみよう。世界は、エレメンタルのファンタジーでも宇宙指向のSFでもはたまた身近な学園生活ものでももうナーンデモあり。ただ、お願いしたいのは、読みやすく書いてね。目次なんか付けてもらうとありがたいな、それに登場人物紹介なんかもね。

〔テーマ〕コンパイルキャラ使用。
〔原稿〕手書き不可。ワープロでの出力、もしくはMS−DOSで読めるテキストファイル。容量は1行40字詰めで500行程度。
※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

マンガ・コミック部門

大賞〈副賞10万円〉………各1名
入選〈同5万円〉………………各3名
佳作〈同1万円〉………………各5名

その1〈コミック〉募集要綱

マンガ家を目指す若人よ、いまゲーム業界はキミたちの熱い魂を待ち望んでいるのだ。・・だから送って、ねー、送ってよー。

〔テーマ〕自由。
〔頁数〕16〜32頁。
〔サイズ〕縦330〜365mm、横230〜250mmの用紙に、縦270mm横180mmで描く。
※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

〈4コマ〉募集要綱

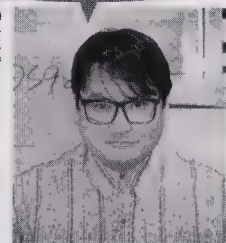
楽しい4コマ愉快な4コマ…。アレ!?前号と同じ書き出しになってしまった。でも、このキャッチフレーズ好きなんやもん。

〔テーマ〕自由。
〔本数〕10本。
〔サイズ〕縦330〜365mm、横160〜190mmの用紙に、縦270mm横110mmで描く（タイトル別）。
※応募作品は未発表のものに限ります。入賞作品の著作権は株式会社コンパイルに帰属します。基本的に応募作品は返却できませんが、返却ご希望の方は返却先の住所を書いた封筒に切手を貼って同封してください。

審査経過を少々

「あ、そこ、それちょっと直さない。え?やだ?そんなこと言わずにさあ、お好み焼き食べ放題1回でどう?　ね、お願い。…………いや?　あ、そう。いいよ、キミ明日から来なくていいから、ウン。なんだー、文句あんならちゃんとやれよ、アー?」（あのう、もしもし北野さん、北野さんってば、もう始まってますけど、このコラム）あ（といったまましばらく絶句する不凡）どうも失礼しました、盤監の北野です。

えー、審査経過報告ですよね。えーと（大事にしているカワイイ日記帳を引っ張りだし）9月14日の時点ではですね、まだ1本です。そうですよね、まだ時間がありますから、たっぷり時間をかけてイイ作品を送ってください。ソフト部門以外の方はこの10月が勝負じゃないですか。健康に気をつけて、じゃあ、ガンバッテ、ハハハ、またお会いしましょう。元・・・

➡最近ダイエットをするために減食して病気になったワタシ

1995.1DSVol.5発売予定	2	3	4	5
正月気分が抜けない審査員たち。	さあってと、ボチボチ審査でもしてみるか、と暇な時間で作品に触りだす。	送られてくる作品が次第に増え、もうすでに生活に破綻のきざしが見え隠れする。	ぎゃあ、くえー、どうするんじゃ、こんなにたくさん来て。と、悩むぐらい送ってください。	決まるときはアッサリ決まるもの。大賞100万円のゆくえが決定。発表は7月発売予定のVol.7の誌上で。
Vol.5号に結果発表。落選組の人になぐさめの電話をかける審査員も??	第2回の募集が始まるが、寒さと正月ボケが尾を引くころ。	一度経験した審査だからとソフト部門に比べまだ余裕を見せる担当審査員。	これ、笑っちゃうよな、うんなかなかいい出来だ。などと審査員同士で楽しむ日々。	第2回審査の最終審査も無事（体だけは）終わり、長きにわたる戦いの火種はここで煙と化す。ジャンジャン。

第1部 時代は本当にWindowsか？

『98がなくなっちゃう!?』。最近、パソコン誌でよく見かけるコピーです。でもこれって、マスコミが勝手にあおってるだけ？　ユーザーはホントはこんなこと思ってない？　でも、一度雑誌に載ってしまうと、話題の中についついその言葉を思い出しちゃう…。といった図式でちょっと疑心暗鬼の98ユーザーのために、ホントのところはどうなの？ということを追求してしまおうというおせっかいな企画。

ディスクステーション開発スタッフ緊急懇談会

98の今後がどうなるかを検証するには、実際にゲームを開発しているスタッフに聞くのが一番。かくして猛暑の中の広島で、熱き議論が交わされた。出席したメンバーは、プログラマーのT、M、N、Wの4人と盤監の北野不凡（K）。これに茶々を入れる担当記者のFを含め、議論はとりとめなくつづいた。さらに議論の中から生まれた疑問を日本電気に直撃！　回答を得て今後の98ユーザーの進む道を探る。

Windowsでゲームができるとは限らない

F　最近、世の中は猫もしゃくしもWindowsということで、話題になるアプリケーションなんかもWindows対応のものばかりなんだけど、ゲームもそうなのかな？

T　『ソリティア』とかならともかく、リアルタイムになったらちょっと厳しいんじゃないかな？

N　作るソフトによりけりでしょ。いわゆるビデオゲーム系のロールプレイングとかになると、使いづらいところが出てくるかな。

T　『AIV』みたいなシミュレーションゲームはいいけどね。

N　そう。いわゆるウィンドウを使うタイプのゲームは、文字どおりWindowsに向いていると思う。

F　RPGはなんでよくないの？なにか問題があるの？

N　現状で、Windows用に出ているゲームとしては、パズルとか、アドベンチャーとかあって、アクションもちょこちょこと出ているんだけど、3DものののIBMのゲームなんて、実は直接IBMのハードを動かしている。だから、98では動かないんだよ。速さを追求するゲームはWindows上ではトロくなっちゃうからね。

F　ビデオゲーム版のRPGは、アクション性が強いってことね。

ところで、Windows上でアクションゲームなんかのタイミング合わせるのはやっぱりむずかしいの？

一同　さぁ…。（苦笑）

T　シェアリングされたらいやだなあ。ほかの処理で時間待ちさせられたりとか。

F　じゃあ、ほかのアプリを止めて実行するモードがあるから、それでやっちゃえば？

T　それはいいけど、それじゃマルチタスクのWindowsの意味がなくなっちゃうじゃない。（笑）

DATA 1993年11月～1994年9月までに発表されたPC-98シリーズ（デスクトップ）

発表時期	機種
1993年11月	PC-9801BX2
	PC-9801BS2
	PC-9801BA2
	PC-9821Be
	PC-9821Bs
	PC-9821Bp
	PC-9821As2
	PC-9821Ap2
1994年1月	PC-9821Bf
	PC-9821Ce2
	PC-9821Cs2
1994年6月	PC-9821An
1994年7月	PC-9821Ce2(model T)
	PC-9821Xe
	PC-9821Xs
	PC-9821Xp
	PC-9821Xa
	PC-9821Xt

DATA DSユーザーの所有マシンCPU比率

※DS Vol.3のユーザー登録カードによる集計。使用パソコン機種に記入のあるものの機種名による

マウス操作方式で成功したRPGはない

W　シミュレーションみたいに、一度に表示できるデータが多い方がいいとか、マップが広い画面で見られた方がいいとか、データを直接見て操作するようなゲームにはすごく向いていると思うけど。

N　まさに『AⅣ』なんかがそういう意味でWindows向きなんだけど、街を育てる時間があるから、その間ウィンドウを後ろにしておいて、別の仕事ができるしね。

T　仕事してますよとか言っておいて、裏でちゃっかり『AⅣ』やってるとかね。

一同　（爆笑）

N　だから、待つという時間があるゲームならばWindowsにはいいかなって気はするね。

M　リアルタイムでも、待ってて反応があるっていうタイプのゲームはいいけど、いちいち操作に対して反応を返すものに関してはメリットは薄いと思う。

T　マウス操作に無理のないゲームはWindowsに持っていっても無理ないけどね。マウス操作で大失敗したゲームは数多くある。（笑）

M　RPGでマウス使って成功した例はないし。行きたいところに行けない。（笑）

一同　（爆笑）

⬅日本だけで160万本を出荷した驚異の基本ソフト。ただし、256色以上の画面表示ができないと話にならないので、16色ノーマルモードの98ではかなりきつい

Windowsはそんなに甘いもんじゃない

F　純日本産のWindows対応ゲームがまだ全然ないんだけど、これにはなにか原因があるのかな？

N　単純に、Windowsユーザーにゲーマーがまだ少ないっていうことなんじゃない？

T　まだゲームにはWindowsはなくても大丈夫ってことかな。

W　そうだね。Windows自体は、これからまだ変わっていくOSだろうし。既存のWindowsソフト自体まだまだWindowsの機能を活かしたものは少ないよ。

T　Windowsユーザー自体、マスコミに踊らされてるっていうか、店員に言われるがままっていうか、実際に使いこなしている人は少ないんじゃないかな。

N　Windowsは、初心者に使いやすいみたいな認識があるらしいんだけど、メーカーやショップには、「Windowsって、どうやって使うんですか？」っていう質問がけっこう多いらしい。実際は、そんなに簡単なものじゃないんだよね。

DATA 日本語MS-Windows3.1Jの出荷数

総出荷数
160万本
日本電気の出荷数
64万9000本

※総出荷数は98版とIBM版のライセンス分を含む。マイクロソフト、日本電気発表の6月末までの出荷数

NOTE マルチタスクってなんだ

Windowsはマルチタスク OSだ。マルチタスクは、Windowsの中核となる機能で、簡単にいえば一度にたくさんのソフトが同時に動くということ。通信ソフトでパソコン通信をしながら、別にワープロを起動して文書を作成したりできる。

これは、ビジネスソフトにとってはとても便利な機能なのだが、ゲームソフト、特にスピードを要求されるシューティングゲームなどは、スクロールの途中で別のアプリケーションの処理に時間を割かれたりし、突然遅くなったりして困ったことになるのだ。

⬆アイコンエディターでアイコンを描きながら、ちゃっかり時計も動いてる

第2部 400ライン16色でいいのか？

16色モードはメモリけちれていいよー

T　16色はいいよー。

F　本当に？　作りやすいの？　256色モードのパックドピクセルの方が扱いやすいと思うけど？

T　うーん。16色モードのプレーン方式は、メモリけちってスピードを速くできるから。その点ではすごく重宝するよ。

F　重ね合わせ系はとんでもないと思うんだけど。

T　それはね。プレーン方式だとうっとうしいのは確か。

N　プレーン方式は、8ドットで1バイトだから、1ドットだけを扱うのは大変。ただ、8ドット単位でやるんだったら断然プレーン方式。メモリが少なくて済む分処理が速くなる。

T　PC-9821の256色モードでもプレーン方式は使えたんだけど、Xからはなくなったらしいね。

N　あれは、GSやH98の名残だから。

F　メモリけちる必要あるの？

T　まだフロッピィベースのこと考えておかないといけないから、その範囲内にまとめないといけない。すべてのゲームがハードディスク専用になればメモリのことは考えなくていいんだけど。

F　IBMなんかだと、ハードディスクがないとダメっていうゲームが多いみたいだけど。

T　日本で、ハードディスクをいっぱい使って、それでおもしろかったゲームってないよね。

H98のハイレゾモードは死滅しました

F　PC-9821Xシリーズでも16色モードは安泰ってことなんだけど、今後はどうなっちゃうんだろ？

N　16色は、98の大黒柱だから、これなくしちゃうと98の存在意義がなくなっちゃうでしょ。98の互換性路線は、かなり蓄積があるから変えられない。256色は、9821もまだ出たばかりだからぽんぽん変えちゃてる。蓄積の有るところは、NECは絶対変えない。LTとか、昔のXAとか、98のノーマル16色モードを切ったやつはことごとく落ちてるという経緯があるから、絶対切らないと思う。

T　HAとかあったけどね。

F　HAは最近カタログでも見ないけど、どうなったんだろう？

N　H98は互換があるよ。GSのいいところとH98のいいところを取り入れて作られたのがPC-9821Aシリーズや9821の初代。VRAMの構成なんかが似てる。H98でよくなかった分が9821で改良されたりとかしていて、H98は、はっきり言って9821の試作機みたいなものだね。

T　H98は98MATEが出てから作られてないよね。

F　すると、H98のハイレゾモードは完全に死滅したって考えていいのかな？

N　ああ、あれは死滅しました。

16色モードがなくなったら98は終わる

F　16色のノーマルモードが残るっていうのも、DOSが動くという前提があってじゃない？

T　確かに全部Windowsになったら必要ないよ16色は。

N　時期にもよるとは思うけど、あと5年は確実に残ると思う。DOSのソフトが死滅するまでは残る。昔、BASICがあったように、BASICが完全に死滅するまではBASIC　ROMは残ってた。今も残ってはいるけど、基本的に切り放してるからね。

T　アイコンに、MS-DOSプロンプトってのがある限りは残るだろうね。

N　NECは互換性路線をとことん突き詰める会社だから。1万何千本あるといっているソフト資産はすべて400ラインの16色モードだし。だからWindowsのソフトしか発売されないっていう時代にならない限り16色は消えない。

T　NECがとち狂ってなくしちゃったりしたら困るけど。

N　そんなことしたらこけちゃうでしょ。近々そんなことをやったら間違いない。98は終わる。

F　それを主力にしちゃったらダメってことでしょ。たとえば電源ポンでWindowsが立ち上がる専用マシンだったら16色モードもいらないし。そういう機種を一部にエントリーするっていうことは考えられない？

T　でも、それじゃ買わないでしょ。ゲームはできないから。

M　Windowsだけだったら、別に98である必要はないでしょ。

N　まあ、16色が消えるときはテキストVRAMも消えるでしょ。

一同　（笑）

F　漢字ROMもいらないんじゃない？

N　そこまでしてわざわざ消すんだったらDOS／V作ればいいやってことになるでしょ。

F　すると、フロッピィベースの16色モードはVM以降対応であと5年はいける？

T　5年持つかな？

N　2～3年は持ちそうな気はする。でも、3年後は今でいうBASICみたいな見られかたしてるんじゃないかな？

F　対応機種VM以降っていうのはそのままかな？

T　VX以降なんじゃないの？　スピードの問題もあるから。

M　あと、グラフィックを高速な操作ができるEGCかな？

T　EGCはNECが教えてくれないんよ。

N　それでEGC搭載っていうのを売り文句にしてるのがNECすごいよね。

一同　（爆笑）

➡ガイナックスの『スーパーバトルスキンパニック9821版』。数少ない健全ものの256色ソフト

⬆DSのソフトはすべて16色で表示されている。けっこうがんばってるんだけど

DATA　PC-98シリーズ主要スペック比較表

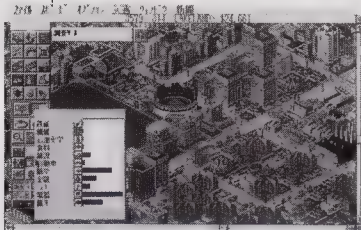
機種			PC-9801B	PC-9821B	PC-9821X	PC-9821A	PC-9821C
機能	画面モード	640×400ドット×16色	2画面				
		640×400ドット×256色	なし		2画面		
		640×480ドット×256色	なし		なし	1画面	
	サウンド	PCM	なし		あり	あり	
		FM音源	なし		なし	あり	

NOTE VESAってなんだ

VESAとは、IBMのビデオボードに関する標準化団体。基本的にはハードウエアの標準化のほかに、ソフトレベルのAPIまでも規定している。

そもそもは、あまりにも先走って高機能なビデオボードが発売されるIBMにおいては、ソフトの互換性がなくなってしまうという危機感があり、標準化する必要があったのだ。

Windowsが普及する以前からビデオボードの技術競争があったIBMでは、VESAのおかげでDOSでもアクセラレータボードの利用が簡単にできる。

日本でも、最近発売された『SimCity2000』などが独自にアクセラレータ対応しているが、共通APIがあるわけではないので、今後新しいボードが出ても対応できない可能性がある。

イマジニア発売の「SimCity2000」

256色モードは今後も生き残れるのか?

F　結局256色モードは、400ラインとか480ラインとかあるんだけど、どれが標準になるのかな? それとも完全に消えてしまうのか。
T　消えるような気配。
N　DOS上で扱えるのは消えるんじゃないかな?
K　Windows使う人はアクセラレータボードで、そうでない人は16色400ラインでやってくださいということじゃないのかな?
F　じゃなぜ、Xで400ライン256色だけ復活したのか?
K　標準で480ラインである理由がなくなったってことじゃないのかな? 内蔵ビデオモードでWindowsに合わせる必要ないということで、むしろシンプルになったってことじゃないかな?
N　あと、400ラインだったら従来の98モニターで無理なく表示できるから。
F　『SimCity2000』は、アクセラレータボードにも対応してるよね。でも、各社のボードのAPI(アプリケーションインターフェイス)に互換性があるわけじゃないから、これも新しいビデオボードが出たらわからないよね。
K　ソフトメーカーの技術力で、各アクセラレータの違いを吸収したドライバを作ればいいんだけど。
F　それは、ソフトハウスで単独で作らないといけないものなのかな? IBMだと、VESAが厳密にAPIを定めているから、ソフトハウスはそのAPIに従った作り方をしていれば最新のビデオボードが発売されてもなんの変更もなしに動く。98にはそういったものがないのが非常に残念。
N　IBMはもともとビデオボードはオプションの流れの中で標準化が必要だったわけだけど、98は遅れて来たからWindowsで動けばいいやってことになってる。
K　NECがDOSのソフト、特にゲームソフトとか、ゲームユーザーをなんとなく切り捨て始めているんじゃないかなってことを、なんだかひしと感じるね。

??だったら日電に聞け! ①

98を作っているのは日本電気。ソフト開発者の議論ばかりではなく、メーカー側の思惑も聞いておかなければよくわからない。厳選した質問を、日本電気広報部に依頼。広報部を通じて各担当者に回答してもらった。これを分析し、解説を加えておくので、読者自身でもよく考えてほしい。

Q1　PC-9821の型番の定義を教えてください。また、PC-9801シリーズはもう出さないんですか?
A　PC-9821の定義は、解像度640×480で256色表示機能を標準でサポートしているもの。PC-9801シリーズは、今後も98FELLOWを中心に強化していく。

Q2　480ライン256色モード内蔵の機械は今後出ないんですか?
A　対応アプリケーションも出始めているため、今後、標準で取り入れていく方向で考えている。

Q3　400ライン256色モードは今後ずっと内蔵されますか?
A　PC-9821シリーズでは継承していく方向で考えている。

Q4　400ライン16色モードがなくなるということはありませんか?
A　DOSアプリケーションの大半が400ライン16色モードで作られているため、DOSアプリケーション継承のためにも削除することはない。

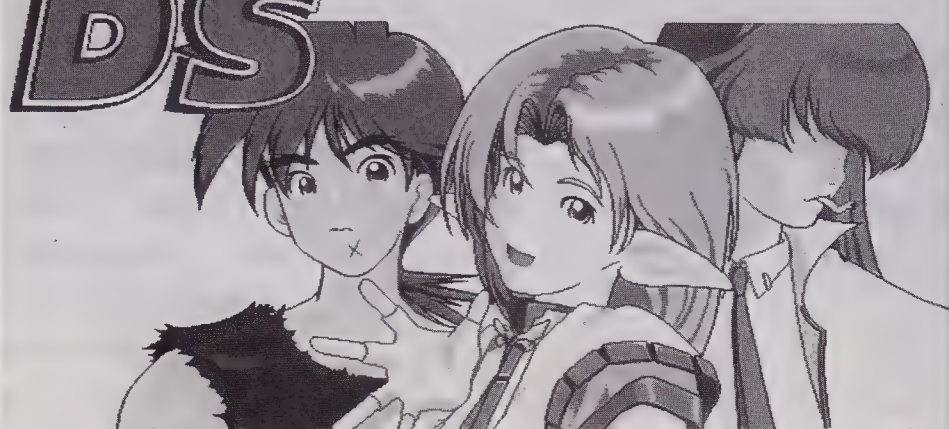
Q5　ウィンドウアクセラレータの魅惑的なビデオモードをDOSレベルで利用するソフト(Simcity2000など)についてどうお考えですか?
A　アクセラレータについては、常に最新のものが提供でき、ハードウェアに依存しないようウィンドウ対応OS(Windows、OS/2等)での利用を前提としている。当社からDOS環境での利用を推賞するわけではないが、ソフトメーカー殿から希望があれば、仕様の公開は行っている(ただし、今後のハードウェアレベルでの継承性がないことを了承していただいた上での話)。

Q6　VESAのように、さまざまなビデオボードに対するDOSにおけるアプリケーションインターフェイスの標準化ができないものでしょうか?
A　アクセラレータ自体がWindowsをターゲットとしているため、ゲームソフトについてもWindows環境への移行が進むものと考えている(マイクロソフト社も、Win/Gなど、ゲームに適したWindows環境でのAPIを開発)。したがって、当社としては、DOS環境におけるAPIの標準化については現状では特に考えていない。

解説

Q1の定義によると、9821Bシリーズは事実上9801なのだ。ただし、アクセラレータで上記モードの表示は可能なので、そういう意味なのかもしれない。

256色モードの480ライン表示は実はXシリーズでもできるのだが、ソフト的に公開していないとのこと。31KHzのハイスキャン表示がないのだ。今後の256色モードの標準は、640×400ドットを従来の98モニターで表示するということだろう。

アクセラレータのDOSでの使用に関しては、日本電気としては関知していない。Q6の質問については、DS開発者の思惑とは食い違っているようだ。早くシューティングゲームを無理なくプレイできるWindowsマシンが出現することを祈ろう。

キャラクタが多いCGだと、髪や服の色が増えるので16色ではけっこうツライ…

第3部 マルチメディアってなんだ？

PCMもFM音源もバラバラ？

F　Windowsは、マルチメディアのベースOSのような言われ方も最近あるけど、ゲームのマルチメディア化を考えると、やっぱり必要なのかな？

K　ビジネスユースに関してはもうWindowsでいいだろうと思う。でも、ゲームに関していえば、IBMもそうだけど、すごいゲームっていうのはDOSで動いてる。

F　サウンドなんかはどうなの？

N　うーん。98の上位機種は86互換の音源ボードだし、XはPCMだけ。エプソンにいたってはサウンドブラスターだったりとこれもなんだかバラバラ。

K　なんだか聞いた話だと、日本版のサウンドブラスターはいろいろとまずい面があるとか？

N　まずいというわけじゃなくて、NECの86ボードはよくも悪くも古いNECの純正FM音源を拡張したものだから互換性が高い。

T　ゲームやるんだったら絶対86だっていう話はよく聞くよね。

N　XのPCMは86と同じ？

T　全然違う。

F　じゃ、やっぱりDOSからは使わない方が無難だよね。

T　でも『なぞぷよ』は使う予定だけど。86だけ。PCMだけを扱うにはXの方が楽らしいけど。

F　PCMだけだからね。

T　でも、再生周波数が86と全然バラバラだからどうしようっていうことあるんだけど。

一同　（爆笑）

F　26Kはいつまでサポートするの？

N　86は26KのFM音源を2個くっつけたようなものだから、最低限でサポートするのがむずかしくないでしょ。

F　曲データをステレオ用とモノラル用で用意すればいいのかな？

K　あるいは共通でどちらにでも使えるのがベストだけど。

F　NECは新しいボードはもう出さないのかな？　GS音源ボードとか。

N　26Kであれだけ粘った会社だからね。（笑）

マルチメディアなら98で風呂を沸かせ

T　MIDIはいいよ。（笑）

F　日本でのMIDIの普及率は異常に低いでしょ。98MULTiなんかでMIDIインターフェイスを標準装備してくれれば普及するんだろうけど。MULTiが全然マルチじゃないもんね。

N　各社マルチメディアが売り文句になってはいるけど。

T　MULTiでテレビが見れるようになったよ。

F　あれは勘弁してほしい。これじゃX1と大して変わらない。

T　X1以下。X1はキーボードでコントロールできるし、おはようタイマーにもなる。

一同　（爆笑）

T　早くMULTiがマルチになってほしいよね。

W　昔のFM－77みたいに文字放送が入るとか。

F　ああ、それいい。いかにもマルチメディア。

T　うーん。新しいマルチメディアが欲しいよね。98でお風呂が沸かせるとか。

一同　（笑）

N　マルチメディアって各社が競って言ってるけど、なんだか勘違いしている人がいるでしょ。CD－ROMならばなんでもマルチメディアだとかいう感じ。

K　RS232Cもマルチメディアのひとつだと思うんだけど、FAXモデムを導入したときの感動はすごいでかいよ。いちいちプリントアウトして、コピーとって、FAXのところへ行って操作してという手順が一切なくなる。この便利さはものすごく大きい。ホームコンピューティングのための、本当の意味でのマルチメディアっていうのは、ハードメーカーが競っているような先端技術とは全然別の所でできあがるものなんじゃないかな？　今はまだ、コンピュータがマルチメディアの夢を見ているんじゃないかって思う。

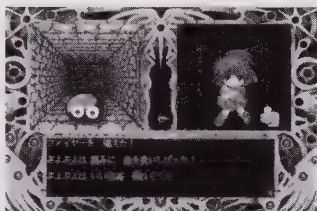
どこからがマルチメディアなんだ？

T　マルチメディアって、どこからマルチメディアなんだろうね。

N　メーカーにマルチメディアの定義を聞いてみたいよね。

K　何年か前アラン・ケイがハイパーメディアってことを言い出して、コンピュータの中で仮想的になんでもできちゃう。で、しかも外部ともインターフェイスできるというシステムを称してハイパーメディアって言ってたんだけど、いつの間にかハイパーメディアっていうものがつるんと変わってマルチメディアになっちゃってるんだけど。いつからマルチメディアに変わって、定義はなんなんだろうって、言葉だけが一人歩きしてるっていう感じがするな。

N　一体型コンピュータになんでもかんでも詰め込めばマルチメディアなんだよ。（笑）

M　Windowsを普及させるための言葉のような気もする。

↑『魔導物語』はPCMなしでもしゃべる。特別なハードなしでもがんばってる

DATA マルチメディアPC-98シリーズの変遷

年	機種	内容
1991年	PC-98GS	256色モードを初めて登載。65536色モード、1677万色モードも内蔵する唯一の機種。73互換のサウンド機能は、ADPCMや各種エフェクト機能もある最強のサウンド。MS-Windows3.0インストール済みで、model2にはCD-ROMまで内蔵している。いたれりつくせりな、元祖にして最高のマルチメディア機。
1992年	PC-9821	PC-98GSから65536色、1677万色モードを取り、480ラインの256色モードも1画面だけになった廉価版。サウンドも、機能が若干削られた86相当だが、CD-ROMは全モデルに装備されている。PC-98GSでは別売だったディスプレイが標準添付で、ハイスキャンにも問題なく対応可能。現在のマルチメディア機の基盤となった。
1993年	PC-9821A	画面機能やサウンド機能は元祖PC-9821と同じだが、CD-ROMは一部の上位機種にしか装備されていない。拡張性を重視したマニア向けのクラス。
1993年	PC-9821C	画面機能やサウンド機能はPC-9821Aシリーズと同じ。ディスプレイも標準添付されていて、買ったその日から使える初心者向けマルチメディア機。CPUのグレードアップは考慮されていない。
1994年	PC-9821Ce2modelT	PC-9821Cシリーズに添付するディスプレイが、TVチューナー付きになった。残念ながら、TV機能をパソコン側からコントロールすることはできない。

NOTE FAXモデムってなんだ

モデムというのはパソコン通信に欠かせない変換機で、最近はおなじみの周辺危機のひとつ。FAXの電送部の仕組みも実はモデムと同じなので、パソコン用モデムと機能を共通化してしまおうという発想で生まれた。

送信に関しては、ワープロで文書を作成し、プリンタに出力するのとまったく同じ感覚で相手FAXに送ることができる。また、受信に関しては、画面にイメージとしてグラフィック表示できる必要があるため、マッキントッシュやWindowsでの普及が進んでいる。

❹FAXモデムは、パソコン側に対応ソフトがあって初めて通信ができる

DSはVM以降。なぞぷよは386？

F　ディスクステーションはいつまでこの形でいくの？

K　まだ明確なビジョンは持ってないんだけど、新ハードに対する対応がひと通りそろったところでちょっと変えたいっていうことは考えてるけど。それはCD－ROMかもしれない。

W　フロッピィ3枚よりはCD1枚の方がコストは安いの？

K　そう。CD－ROMの方が絶対いいのは目に見えてる。ユーザーのCD－ROMの普及度と我々の新ハードへの対応のスピードの兼ね合いで展開を変えたい。

W　CD－ROMの音楽トラックに対応したソフトも作ってみたい。

K　マイクを使ったソフトを作りたいってやつもいたよね。

T　なんかデカいゲーム作りたいっていう気もするね。

K　コンパイルの超大作って、常に2年から3年かかっちゃったりしてるね。（笑）

❹本誌収録の「なぞぷよ」のデモ。確かにけっこうきれいな仕上がりではある

T　まあ、11月に『なぞぷよ』の98版も出るし。386以降対応だけど。

F　本当に？

T　それはウソだけど、できれば386以上を使ってほしいな。

F　386って…。基本は『ぷよぷよ』でしょ。なのになんかすごい処理とかあるわけ？

T　前回に比べたらすごいよ。（ニヤリ）

K　まあ、いきなり286以下のユーザーを切ることはないし、ディスクステーションはまだ当面VM以降でいくとは思うけど。

F　VM以降対応なのに、FDが3.5インチなのはなぜだ？

一同　（爆笑）

K　いやあそこは、ちゃんとちゃんとのコンパイルでいきましょう。

??だったら日電に聞け！②

Q7　日本電気はWindows中心主義なんですか？

A　98MATE、98MULTiではWindows環境のサポート、98FELLOWではDOS環境のサポートを考えており、Windows中心主義というわけではない。

今後も従来からのDOS資産の継承を含め、ユーザーの方に快適な利用環境を提供していく方針である。

Q8　新製品開発において、DOS版ソフトの動作環境は考慮されていますか？

A　PC-9801シリーズ用としては、約1万7000種のDOSアプリケーションが存在しており、新製品開発においても、ユーザーの保有している資産を含め、その継承性を保つことに最も重点を置いていることに変わりはない。

Q9　PC-9821Ax、PC-9821Bx、PC-9821Xxと、標準装備の機能がコロコロ変わってるんですが、消費者はなにを指標に選んだらいいのでしょうか？　今後のスタンダードはどれなのでしょうか？

A　単一シリーズとして累計で800万台を超えるPC-9801シリーズとしては、ユーザーニーズの多様化も進んでおり、さまざまなラインナップを用意してきたため、位置づけがわかりにくくなってきていることはあるかもしれないが、先進技術をいち早く取り入れながらユーザーニーズに迅速に対応してきた結果とご理解いただきたい。

当社としては、各商品の位置づけやユーザーに最適な機種が選択できるよう展示会やマス広告等を通じて情報発信を行っていく。

Q10　Windowsだけの機能が強調されると、98としての付加価値がなにもないように見えますが、どこに98のセールスポイントがあるのですか？

A　ひとつは、「過去の資産の継承」である。現在、Windowsの普及が進んでいるがDOSユーザーは依然として多く、DOSユーザーの方に対しても快適な利用環境を継承した商品提供を行っていく。もうひとつは「新しい技術の取り込み」である。今後、業界の標準となる技術は他のメーカーに先駆けて積極的に98のアーキテクチャに取り込んでいくということである。以上の2点を推進することで、今後の98の付加価値を高めていくつもりである。

Q11　5インチFDD内蔵モデルはもう出さないのでしょうか？

A　時代の流れのなかで、5インチFDの比率が大幅に低下してきており、標準装備モデルを提供していくことにも限界が出てきており、縮小方向となるのはやむを得ないと考えている（すぐにやめるわけではない）。ただし、ファイルスロットやファイルベイ用の内蔵ドライブや外付けドライブについては、今後とも継続していく。

解説

今後、FELLOWシリーズが発売されるかどうかが、DOSの行方を占う指標となるだろう。過去のソフトの継承が98シリーズの特徴のひとつという位置づけは、DS開発者と同意見なので、16色モードの当面の安泰は確か。ただし、新製品の仕様は今後も変わる可能性が高いようなので、新製品が発表されたときのカタログチェックは念入りに。表現がわかりにくい表記などもあるので、見落としてはいけない。

Q11については、NECとしてもそういうことなので、DS自体が3.5インチなのも勘弁してほしい。CD－ROMもそろそろ買っておいてくれれば当面心配なし…。

結局なにを選んだらいいのだろうか？

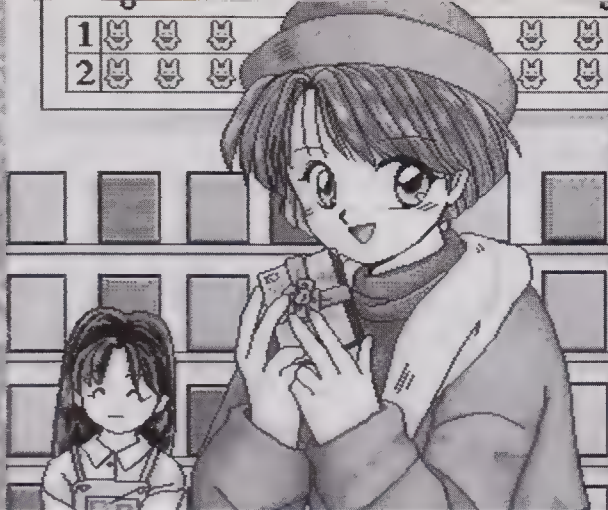
最近、新製品がぞろぞろ発売され、しかも仕様がちょくちょく変わっている。こんな中でいったい何を選べばいいのか？　と思うかもしれないけど、あんまりあわてることはない。

今、VX以降のマシンを持っているのならば、買い替えはしばらく様子を見てからでいい。もちろん、Windowsをどうしてもやりたいという場合は別になるが、今の所ゲームソフトの主流がWindowsに変わるような気配はまったくない。

新規で9821を買おうという人は、256色モードのソフトをあてにしてはいけない。Windowsをやらないならば、9821である必要はまったくない。とりあえず9801でいいし、いずれアクセラレータボードを増設しても結果的には同じだ。

とにかく、買う前に市場に出ている機種の性能をよく調べること。なにがいいということは、今のパソコン界にはないので、自分で判断できるだけの価値観を養う以外にない。

DS グラフィティ vol.1

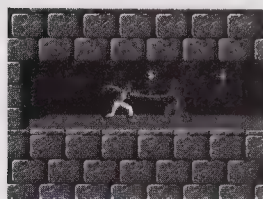
前回すべてのDS98についてさわりをお伝えしましたが、今回からは毎回２作品ずつ、詳しく紹介していきます。

マニュアルがリフィル型だったのねえ「#0」

創刊準備号ということで発売された「#０」。マニュアルも実験的にリフィル型となっていた。ただ、評判が悪かったらしく（バラバラになるもんね）、創刊号では普通の小冊子に変更された。

当時リフィルって持ってないと恰好悪いってほど流行っていたんだよね。でも書きにくいんだよな、リフィル

1990年10月発売。DISC３枚組、2,900円

プリンス・オブ・ペルシャ

リアルなキャラの動きで人気を博したこのゲームの１面が遊べた。ヘタすりゃ（ヘタなら）数時間は遊べる。しかも、続きがやりたくなるから宣伝効果も大。

１面最後にサーベルで闘う。この後宣伝になる

プロミストランド

神となって天地創造できるという「ポピュラス」シリーズの追加シナリオ集から、江戸時代編が収録されていた。

このバージョンは、初心者でもすぐ楽しめるようにコンピュータが手助けしてくれる。プレイヤーは地震と洪水とハルマゲドンができた。また、海面からの救助も可能。

銀河英雄伝説

ボーステックのSF宇宙シミュレーションゲームが、新たなシステムによりパワーアップして第２弾を送り出す、というCMのためのデモが収録されていた。

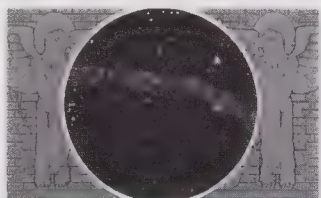
あっぷるそーするーむ

クイズやミニゲームなどのコーナー。テレビかくまをクリックすると「クイズタイムチョップ」、本をクリックすると「反射神経ゲーム」が遊べる。クッションをクリックすると「新作ソフト情報」が出てくる。

クリックに様々な反応を示してくれる

B.G.V.(ASTRO-SCOPE)

完全に見るだけのソフト。11月の夜空を彩る８種の星雲や星団をリアルなグラフィックで紹介している。また、リアルな宇宙人の想像図（笑）も出てくる。

まず星図が表示されて、UFOが馬頭星雲やプレアデス星団といった代表的な銀河を訪れていき、その後詳しい説明に入る。

美しい星と楽しいイラストが出てくる

編集後記

読者（ユーザー）がもっとも楽しみにしている（？）という編集後記。マルチメディアの先取りって感じで（そんなに大袈裟なものか？）、文字が点滅したり、出てきたのが消えていったり、かなりエンターテインメントに溢れる作りとなっている。かなりの読みごたえがある。

残念ながら白黒。かなりカラフルなの

あの頃の思い出

右も左も分からない状態での出発。もうグラフィックにプログラムに編集にてんてこ舞。参入の皆さんと社員全員でなんとか完成しました。皆さん、ありがとうございました。（Wiz）

創刊号はもう4枚組だなんてすご〜い「#1」

⬆1990年12月発売。DISC 4枚組、3980円

正式に創刊号となった。マニュアルにはどのディスクに何が入っているか明記され、わかりやすくなった。取り敢えず隔月発行ということだったが、すぐに月刊ペースになっていく。

▶レジオナルパワー

宇宙が舞台のシミュレーション。セーブはできない、30ターンまでしか遊べないという制限付きでミニシナリオが1本入っていた。

▶ビートバイス

宇宙が舞台のRPG要素のあるシューティング。ロードもセーブもできる親切さ。全40面のうち、2面が遊べる。また、製品版では8人の登場人物のうちから1人を選べるが、DS版では柚姫しか選べない。

▶闘神都市

ちょっとエッチなグラフィックが見られるデモバージョン。ゲーム内容は各国の戦士が集まる闘神都市が舞台のアドベンチャー。

▶F15ストライクスイーグルⅡ

およそ2分間の飛行ができるバージョンのフライトシミュレーション。残念ながらジョイスティックには対応していない。

▶DE・JA

コマンド選択形式のアドベンチャー。若くてちょっと軽い考古学者が主人公。彼のエッチな物語の最初の部分が楽しめる。

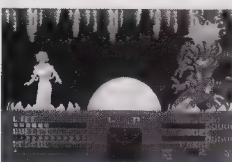
⬅美人の色っぽいお姉さんがよく出てくるゲーム

▶破滅の妖刀

知美、哲也、隆司の3人が主人公のアドベンチャー。3人のキャラのそれぞれに何かをさせないと先に進まない。博物館が舞台のホラー映画っぽい設定。

⬅この3人グループが悪霊と戦っていく

▶ALIEN'SEGG

画面の卵の殻を破って出てくるモンスターを倒し、同じように出てくる仲間を助けるアクションシューティング。反射神経が大事。

⬅美女は救出し、モンスターはやっつけていく

▶B.G.V.(SNOW DANCE)

発売当時のクリスマスに合わせてサンタクロースが登場する鑑賞ソフト。様々な形の雪の結晶がダンスをする。

⬅サンタが降りてくるシーンから始まりその後雪がおどる

▶ソフトハウスインタビュー

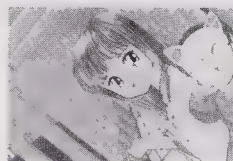
ハミングバードと、ガイナックスの宣伝担当の方に、コンパイルの営業しのぴーこと篠田さんがインタビューし、それを似顔絵入りで収録したもの。

⬅似顔絵の口がセリフに合わせてペラペラと動く

▶新作情報

90年12月から91年3月までの新作情報を収録。P54の扉のイラストはこのコーナーで使われていた。

▶編集後記

恒例のコーナー。読者の投稿CGも収録されている。

⬅これが記念すべきDS98第1号採用の投稿CG

あの頃の思い出

僕がコンパイルに入社したときは「#1」の追い込みだった。僕の変酋長修行の最初の仕事だ。先輩であり仲間であり部下であった彼らとの時間に今は乾杯したい気分だな。　（DS盤監　不凡）

私とDS

☆僕はMSXturbo Rユーザーです。98ユーザーではありません。まず先月の「皆さんのMSXもホコリをかぶっている」という部分。これはひどい。うちでは現役です。訂正して下さい。さて、僕のコンパイルとの出会いはDSでした。そのうち98でもDS98が出ましたが、なんでオリジナルゲームが違うのかな？　とちょっと考えただけで、気にもとめませんてした。ところが、DS98が一度終わって今のDSが始まっておやっと思いました。これは今でも納得できないのですが、なんでDSのあとに98を付けないの！　ということです。MSX対応でないのにDSと名の付いているのが嫌です。次号からでもDS98にして下さい。最後にMSXは永遠に不滅です。またMSXでソフトを出し続けていって下さい。（東京都／古谷和俊）

★ごめんなさい。ホコリをかぶってるのはMSX1。turbo Rは現役ですよね。僕の知ってる松下の担当者は3DOの担当になっちゃったけど。う〜ん、悲しい。ところでDS98、略してDSって思って下さいな。（MSXを2台持えてる担当W）

お願い

このコーナーは延々と過去のDSについてやっていきます。今回の古谷さんのような熱い想いを綴ってお便りをお寄せ下さい。

あて先は「〒732 広島市南区京橋町1−7　アスティ・第一生命ビルディング　㈱コンパイル　私とDS」の係まで。採用者には何かプレゼントする予定。

1983年編 GAME HISTORY in COMPILE Vol.1

ロッキード事件の田中角栄被告が懲役4年の判決を受けたこの年に、NHKの朝の連続ドラマ「おしん」は最高視聴率・62.9%を11月12日に記録した。

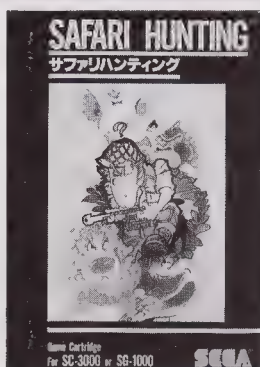
福岡県の竜堂未完さんありがとう!! 1983年をカンペキに紹介

前号から始まったこのページ。前回はコンパイルが関わったすべてのゲームのリストを年表として掲載するとともに、今ではコンパイルにも残っていないという貴重なゲームのROMを持っていたら貸して、あるいは譲ってとお知らせした。そして、今回はVol.1ということで1983年に発売されたゲームを紹介しようと思ったところが、4つのうち2つもゲームがない、どないしよ、といっていたら来ましたがな。九州大学1年、竜堂未完クンから、なんと2つとも送っていただきました。他にもたくさんの方々から送っていただきましたが（次ページ参照）、83年ものは彼しかいなかったから本当に貴重な資料ということです。

彼はこのソフトを西広島の中古屋で見つけたそうで、どうも新品だったということです。価格はそんなに高いわけじゃないけど、学生の彼にとっては痛かったとか。

※前号のこのコーナーのタイトルで使わせていただきましたCGは大阪府豊中市・P.N.ほんきょう氏の投稿作品でした。ありがとう！

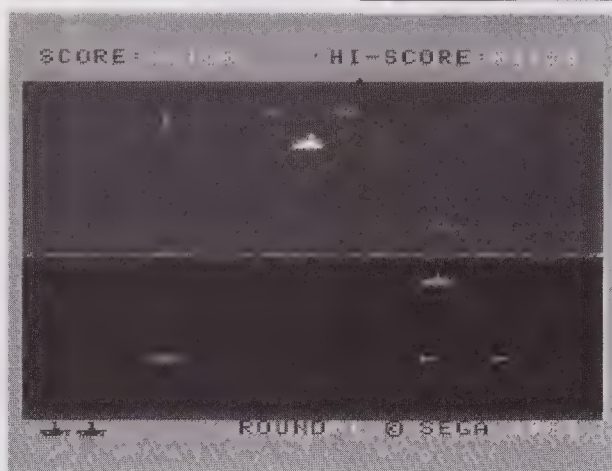
サファリハンティング

ハンターが動物狩りをするゲーム。ハンターは麻酔銃を持っていて、それで攻撃することによって動物を眠らせ、眠っているうちに動物をトレーラーまで運ぶ。登場する動物はヘビ、ゴリラ、ライオン、ゾウの4種。それぞれ2発〜5発の弾を当てないと眠らない。もちろん寝てない動物に触るとアウト。ぐずぐずしてるとトレーラーの燃料も減ってしまいアウト。

←新品の綺麗なパッケージなので思わず掲載してしまいました。黒枠が渋いよねぇ

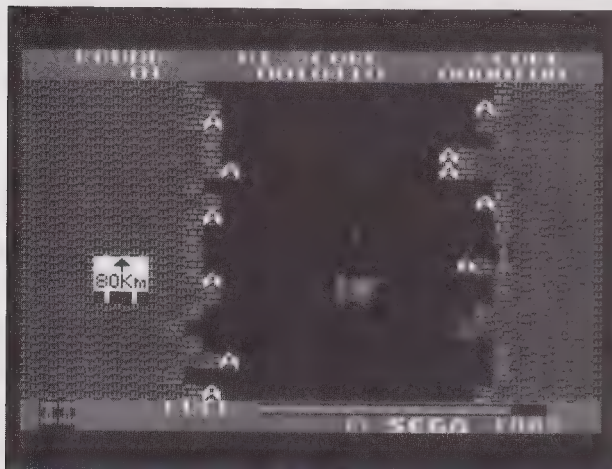
←トレーラーは画面の四隅の道をグルグルと回る。そこまで眠らせた猛獣を運ぶ。もちろん麻酔は時間制限があって怖い

N-SUB

海中の潜水艦が主人公。左右の海中から責めてくる敵の潜水艦と海上から責めてくる駆逐艦、戦艦などの攻撃を避けつつ、敵に魚雷やミサイルを当てて倒していく。自機は上にミサイル、左右に魚雷を撃つことができるが、魚雷攻撃をしようとして敵潜水艦と左右の軸をあわせると敵の弾に当たりやすい。ある程度の敵を倒すと、戦闘機なども攻めてくる。

←これは表側だが、裏側にはゲームの画面写真とだいたいの説明がありなかなか親切

←海中の敵は真横からしか撃ってこないし、最初は一機しか出てこない。だから上空のウジャウジャいる敵だけに集中！

ボーダーライン

数年後の「ザナック」「アレスタ」を予感させる縦スクロールシューティングゲーム。このゲームはコンパイルの社内にあったが、残念ながらパッケージは残ってなかった。スタートと同時に始まる雨アラレのような攻撃は只者ではない。左右の壁も迫ってきて、接触してはいけないし、強制スクロールなので、地形との戦いも強いられる。ある程度進むとスクロールが止まり、ボスキャラと対決。

←この年の他のゲームはすべて画面が固定していて動かないが、このゲームは縦スクロールするという画期的なもの

BEE & FLOWER

83年発売の中で唯一MSX用。MSXと言っても、現在のMSX2や、turboRなどでは遊べない。古いMSX1でしか動かないという珍しいソフト。蜂とお花が登場するメルヘンチックで教育的な要素もあるアクションゲーム。主役のみつ蜂を操り、花の蜜を集める。するとスズメ蜂、赤とんぼ、てんとう虫の妨害に受けるので、蜜や角砂糖（なぜ?）で攻撃してやっつけることでできる。

←メルヘンチックな雰囲気とは裏腹に虫同士で戦うというゲーム

あの頃ってさあ〜

この当時のゲーム…といっても誰も覚えちゃいないでしょうね。ボーダーラインの最終面がメチャ難しかったですけど。アレスタなんかメじゃない難易度が（笑）。当時はどれもスローモー。もう、川の流れ…みたいな。でも全部遅いから逆に緊張感は全開。「早く歩けよオラ」って感じ。キャラもゴリラやら蜂やら、ほのぼのしてましたね。ボーダーラインの電気みたいな記号みたいな敵だけよく判んないですけど。プラズマか?（笑）
（文・コンパイル／ガッツ中松）

ありがとう!!続々届く旧作ソフト原稿

下の表を見てくれたらわかるように、この企画に賛同してくださって、ソフトを送っていただいた方々はこんなにいるのです（9月1日現在）。本当にみなさんありがとうございました。

しかし、やっぱりファミコンの普及率っていうのはすごいものですねぇ。「ロマンシア」と「太陽の神殿」ばかりこんなに来てしまうとは。恐れ入りました。

今回かなりダブっていますけど、ここまでの方には謝礼は必ずいたしますので、待っていてください。

で、このコーナーは次回は当然1984年についてやります。その当時の思い出についての投書も受け付けますので、是非投書してみて下さい。そうそう、84年と言えばまだMSX用ソフト「E．I．」がまだこちらにはありません。どなたか心当たりないでしょうか?

ソフトを借り受けた人々

東京都･小澤寿孝さん …………コラムス(MSX2)
福岡県･田中広一さん …………ロマンシア(FC)
　太陽の神殿(FC)
群馬県･松本徹さん ……………チャンピオンシップロードランナー(SG)
　太陽の神殿(FC)
神奈川県･西山宙志さん ………魔界島(MSX2)
大阪府･中山一道さん …………ガルケーブ(SG)
熊本県･野上勇さん ……………コラムス(MSX2)
　ロマンシア(FC)
　ゴルビーのパイプライン大作戦(FC)
愛知県･伊予田健蔵さん ………ゴルビーのパイプライン大作戦(FC)
　A.E.(MSX)
　ロマンシア(FC)
大阪府･野村勉さん ……………ロマンシア(FC)
広島県･藤井和志さん …………ロマンシア(FC)
　太陽の神殿(FC)
和歌山県･仲正寛さん …………ロマンシア(FC)
愛知県･鈴木勝治さん …………ロマンシア(FC)
　コラムス(MSX2)

ひき続き探しています

以下のソフトを貸してくれる方を募集します。まだないのは、
★MSX版→E．I．／チョップリフター／チャンピオンシップロードランナー／窓拭き会社のスイング君／C−SO／ファイナルジャスティス／ルナボール／ゴジランド／バーディトライ
★MSX2版→ガーリーブロック／ゼビウス
★PC88版→ルナボール
★X1版→バーディトライ
★セガSG版→C−SO／チャンピオンビリヤード
★セガマークⅢ版→パーティゲームス／ゴーストバスターズ／カジノゲームス
★USA（NES）版→ルナボール／ZANAC／ガーディク外伝
★PAL仕様（NES）版→ガーディク外伝
★ファミコン版→テーラーメイド（生命保険産出ソフト）

以上23本です。捜索にご協力をお願いします。ソフトを持っていたり、入手方法を知ってる方は、お手紙でまずはご一報を。あて先は読者ページを見てね。

YMO→OMY? やっぱりテクノだね

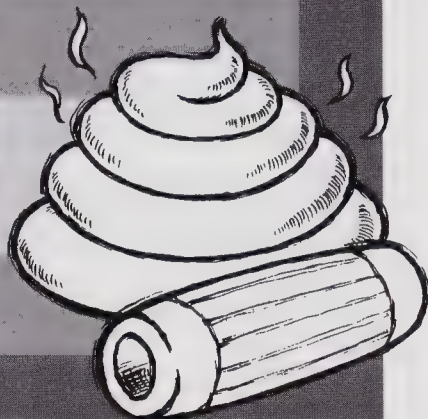
わかる人にはわかる、そんなアルバムが自主制作で発売された。私が買ったのはこの夏のコミケットの会場。他にはパソケットや秋葉原の怪しげなジャンク屋でも売っているのをみかけた。ジャケットを見てわかるように、完全にYMOのパロディ。世界的にヒットしたアルバム「ソリッド・ステイト・サバイバー」のジャケットの構図をマネしてるんだけど、なぜか中央には麻雀卓が。そして裏側を見るとオチがついてる。中身の音楽はYMO中期の名作「BGM」と「テクノデリック」が合わさったような雰囲気で、セリフとか音色とかがファンにはたまらないほど似せてあったりする。YMOファンは捜して絶対に買うべし。

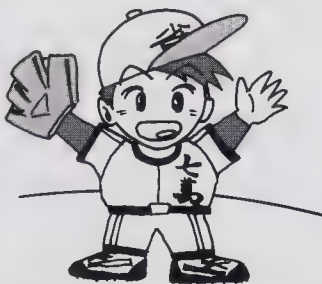
⬆ORIENTAL MAGNETIC YELLOW、略してOMYのアルバム

マスターシステムを探し歩いて3000分

「GAME HISTORY in COMPILE」の担当のカモシダと申します。コンパイルの歴史を振りかえるには昔のハードが必要。MSXは昔買ったヤマハ（音楽用でMIDI付き）があるのですが、問題はマスターシステム。メガアダプタでは動作しないし、ほとほと困って秋葉原中を探しましたが、ないですねぇ。「レトロゲームをやりたい君はこれ」とかいってメガドライブを売ってる店があるぐらいですから。すごい時代になったもんだ。ところがです。よ～く考えたら昔うちの親父（千葉在住59才）がマスターシステムでウッディポップ（木が主役のブロック崩しで超名作）に夢中だったじゃん。というわけで今回の記事はお父様から取り上げた機械で作ったのです。お父さんありがとう。

うんちく講座

う～んとチクっと講座します。って、そのまんまやないか。ゲームの周辺、そうでもない辺、ちょっとマニアックにこだわった意見を持つ、DS自慢の変態編集部員達が赤裸々に自らの内実を語るエッセイをご覧あれ。

野球と麻雀～命かけます～

この夏にはスーファミの新作のパワーリーグが出たけど、私が買ったのはPCエンジンのしかも去年のパワーリーグ93。今回はバッター全員5割を目指した。130試合モードで129試合が終わった時点で全員が4割近いバッターになっていたから、ついチャレンジしてしまったわけ。例によって1点も取らず、1点も取られず引き分け再試合をやり続けて何10試合もやっていく。今回、ダウンスイングでゴロになることを発見したので、ノーアウトか1アウトで1塁以外にランナーを置いて、ゴロを打ち、内野手にホームに投げさせオールセーフにする（これでヒットと記録される）。この方法でバッターのほとんどが4割5分ぐらいにはすぐなった。しかし、そこからが大変。オリックスのイチローのように、高打率になればなるほど、数字はなかなか上がっていかない。とにかく5割を目指しているということは、2打席連続で凡退してはいけない。これは相当に辛い。しかも、15回の裏にサヨナラ負けしてしまったりする。そうなったら130 試合が終わってしまうので、すかさずリセット。こういう苦労をして現在松井が.498だけどあとのバッターは全員5割を超えた。ちなみに、首位打者はグラッデンで.523。あ、もちろん93年のデータだから画面に出る名前はバーフィールドだけど、グラッデンのつもりでやっているわけ（笑）。でも、この春のコナミの新作だって、バーフィールドだったし、落合や駒田は移籍してないし、しょうがないことかなあ。でも、ナムコの方はちゃんと今年の名前になっていたけど。また野球の話だけになった。次回は麻雀悟空で私がインチキをして神様になったという話をしよう。

あなたのUN-CHIKUちょうだいな

このページではゲームやらゲームじゃないことやらについて、あなたが持っているウンチク話を募集します。カセットビジョンのゲームを全部クリアしたとか、香港で違法カセット買ったとか、彼女が10人いてスケジュール調整が大変とか、広島から東京へのワープの方法を知ってるとか、色々なこだわり、主張、意見などがある人、どんどんお手紙下さい。あて先は**〒732 広島市南区京橋町1－7アスティ・第一生命ビルディング ㈱コンパイル「DS・ウンチク」係まで。**

たつき・けいの 98かけこみ寺

こんにちは。このコーナーを担当することになった、たつき・けいです。皆さんのちょっとした技術的な疑問や質問に答えるためのこのコーナー、今回はメモリのお話です。

ハードディスクでやりたい

「＊＊＊をハードディスク（以下HDDと略しますね）でプレイしたいんだけど、メモリが足りなくてできないんです…」よくあることですよね。今回は、そういった方のために、メモリを確保するちょっとしたコツなどをお伝えしますか…

その前に『スクリーンエディタ』（＊1）の使い方、覚えておいてくださいね。あと、HDDでプレイする場合ですが、マシンと周辺機器のつながり具合や相性でプレイできなかったり、変な場所へのインストールでHDDのデータをこわしてしまうことがあるので必ず、個人の責任のもとで行なってください。

メモリが足りない原因とは

メモリが足りない原因としては、だいたい次のようなものがあるみたいです。

1.『CONFIG．SYS』内のバッファ数のとりすぎ
2.『CONFIG．SYS』にデバイスドライバがいっぱい登録してある
3.『AUTOEXEC．BAT』の中でメモリをつかうプログラムを実行している

…といった具合に、メモリ容量を決めるのは主に、『CONFIG．SYS』と『AUTOEXEC．BAT』なわけです。実はこの2つのファイルを消してしまうだけで、メモリが確保できる場合もあるのですが、それでは乱暴なので（システムを破壊してしまうのでやらないでね）、ここでは起動用のシステムディスクとCONFIG．SYSを作成し、それを立ち上げてからゲームを起動する方法を紹介します。

では手順の説明をしますね

まず、起動用のシステムディスクを作成します。ブランクディスクを用意し、システム転送を『する』にしてフォーマットを実行してください（写真1）。あと、メモリ容量の確認用に『CHKDSK．EXE』（＊2）をディスクにコピーしておいてね（写真2）。それがすんだら、スクリーンエディタを使って、CONFIG．SYSの作成です。

だいたいリスト1あたりが妥当かな？これをセーブして、このディスクでたちあげてみてください。システムが立ち上がったら『CHKDSK』でメモリ容量を調べます。

約570Kのメモリが確保できていると思います(写真3)。

さらに『CPUが80386以上でDOS5』の方は、リスト2のようにしてみてください。そして、『HIMEM．SYS』をディスクにコピーしてたちあげると…。

これなら約600K、ほとんどのゲームがHDDでプレイできるはずです(写真4)。うまくいきました？（ゲームの立ち上げかたはマニュアルや説明を見てね)。

もう少し具体的に説明

❶ まずはブランクディスク（なにもデータの入っていないディスクのこと、ショップにあります）を用意してね。これが起動用のシステムになります。あと、MS－DOSのユーザーズマニュアルとエディタのマニュアルも揃えておいて下さいね。

写真1。フォーマットメニュー画面。MS-DOSのバージョンによって多少の違いはある

❷ 用意ができたらコンピュータを起動してコマンドプロンプト（＊3)の状態にしてね。

❸『FORMAT』と打ち込み『リターンキー』を押してください（このことを『FORMAT [RET]』と略します)。ちゃんとフォーマットメニューが表示されたら、5のステップにどーぞ(写真1)。なお、windowsの人は、ファイルマネージャーの『ディスク』メニューの中のディスクのフォーマットでフォーマットを行なってもかまいません。その場合は、6のステップに。

❹ もし、『コマンドまたはファイル名が違います』と表示されたら、FORMATが認識できるディレクトリに存在しないかFORMATそのものが入っていないことが考えられます。前者の場合は、FORMATのあるディレクトリ（MSDOS3.3C仕降の場合は¥DOS）に『CD』コマンドで移動してもう一度ステップ3を、後者の場合はオリジナルディスクからインストールしてステップ3を実行してね。

❺ NEC製MS－DOSの人は、装置名に『フロッピーディスク』(固定ディスクを選ばないように注意してね)、システムを『転送する』にして、『装置番号』にあるドライブにブランクディスクを入れて『実行』を選んでください。EPSON製MS－DOSの人は、『フロッピーディスクの初期化』、システムの転送を『する』にして処理を実行してください。

❻ CONFIG．SYSの編集に入ります。フォーマットコマンドを終了し、スクリーンエディタを立ち上げて下さい。

❼ 自分のシステムにあったリストを打ち込み（下のリスト1、リスト2のいずれか）セーブしてください。スクリーンエディタの操作方法はここでは割愛させてね。

❽ メモリ確認用の『CHKDSK．EXE』をディスクにコピーします。ファイルのコピーは『COPY』命令で行ないます。文法は『COPY 複写元 複写先』ですから、CHKDSK．EXEのある装置番号がA:で、フォーマットした装置番号がC:なら『COPY A:CHKDSK.EXE C: [RET]』になります。(写真2）くわしいことはマニュアルで確認してください。ごめんね。なお、リスト2の人は、同じ要領で『HIMEM．SYS』もコピーしておいてね。

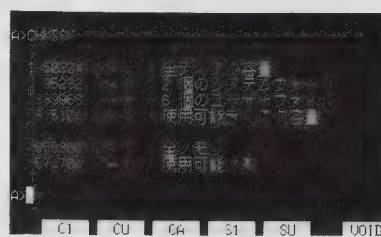



写真3。DOS 3版で「CHKDSK」を実行した場合はこういう画面になる

❾ ブランクディスクと間違えないため、ラベルシールをはって、できあがりっ。このディスクをドライブに入れて、リセット…立ち上がりましたか？

❿ システムが立ち上がったら、『CHKDSK．EXE』でメモリ容量を確認してみてね。『CHKDSK [RET]』…570K以上あると思うんですがどうでしょう？

⓫ 遊びたいゲームをインストールしたディレクトリに移動して（マニュアルの『CD』コマンドを参照してください)、起動用のバッチファイルを実行します。ちなみに、なぞぷよ体験版の場合は『NAZO98.BAT [RET]』です。

わかっていただけました？

なんとなく肝心なところがぬけがちな説明かもしれませんがいかがでしたか？感想とか提案とかあればきかせてくださいね。あと、このページでは普通・異常問わず、質問を募集します。送り先は、

〒732 広島市南区京橋町1－7 アスティ・第一生命ビルディング ㈱コンパイル DS「たつき・けいの98かけこみ寺」係

までお願いします。

それでは、次回があればまた会いましょうね。 (94/09/06) たつき・けい

※

リスト1（MS-DOS3.3D以前）

```
files   =    8
buffers =    5
```

リスト2（MS-DOS5.0以降）

```
files   =    8
buffers =    5
device  =    himem.sys
dos     =    high
```

※

★補足説明★

＊1 テキストを編集するためのツールのことです。DOS5では、SEDIT.EXEやMEDIT.EXEがこれに当たります。市販の物では、MIFES.EXE や VZ.COM などがあります。

＊2 ディスクの状態とメモリ容量を調べるツールです。CHKDSK.EXE のかわりに、MEM.EXE でもかまいません。

＊3 『A>』とか『A:¥>』とか『B:¥WINDOWS>』とか『B:¥>』といった状態です。

ここからコマンドを入力することができます。

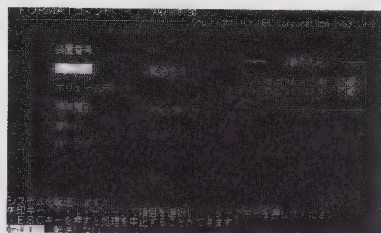



写真2。「CHKDSK．EXE」をコピーしているところの写真。「CHKDSK」という命令を使うためにする

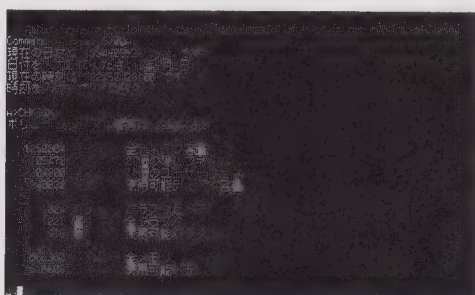



写真4。DOS 5版で「CHKDSK」を実行したところ。

ルイ・パンコと土下ザウルス

前号以前の本誌およびディスクに対して、読者のみなさんから指摘のあったバグやミスをわたくしルイ・パンコがここでお詫び訂正させていただくコーナーでございます。ハイ。ウッラー我人、不凡、ちゃんと土下座せい！

バグの館（ディスク）

･･･てなわけで、このコーナーはバグ情報、及びその回避方法、修正方法を公開し、愛読者のみなさんの怒りの炎が少しでも鎮まればというものです。

今回のバグの館はDSｖｏｌ．３の、こともあろうにメインゲームの『魔導物語〜道草異聞〜』なのでした。

ルイ：でもって何が起こるんだ？
不凡：えー、画面が崩れて、そしてハングアップするんです。
ルイ：あ〜？　で、いつ？
不凡：ハイ、戦闘の後に起こりやすいです。アルルのグラフィックが化け始めるとその状態に突入してます、ハイ。
ルイ：なんでじゃ、コラ？
不凡：実はサンプリングドライバに不良がありまして…。
ルイ：どーするんじゃ！
不凡：まず①システムメニューからサンプリングＯＦＦを選択します。②に今号のＤｉｓｃ３のバグの館の画面に従い作成済のプレイディスクを修正します。ＨＤＤにインストールした場合でもＯＫです。
ルイ：まったく何やってんだ。反省しとるんだろうな？
不凡：は、管理をしっかりしてこの度のような単純ミスが起きないシステムにします。です。アンケートハガキにも多くのおしかりの声をいただきました。ほんとうにごめんなさい。
ルイ：具体的なバグ情報についてはコンパイルのユーザーサポートから得ていますが、このコーナーへのご意見、ご希望があれば下記の係までお便りくださいね。

〒732 広島市南区京橋町１−７
アスティ・第一生命ビルディング
㈱コンパイル
「DSバグの館係」

ルイ：最後に土下ザウルスの炎でおしおきしておこう。

ゴォォォーーー

不凡：アーゥチ、チ、チ。では、また次号で‥会いたくない、会いたくないって！

校正ミスの部屋（誌面）

ルイ：つぎなる処刑は創監の我人だな。さあ、潔く吐け。
我人：まず最初に前号のGAME HISTORY in COMPILE（58-59頁）なんですが、『ハッスルチューミー』と『魔王ゴルベリアス』の写真が入れ替わってしまいました。
ルイ：最初にと来たか。まだまだあるな、このうつけもんが。
我人：はい、次は、目次とクリエイター作品募集（37頁）に表記した賞金総額なんですが、それぞれが合っていないどころか、単純な掛け算足し算を間違えていました。正解は610万円なのです。これは、でも多くなったのだから、許してもらえるかなー、なんて。
ルイ：ぶぁっかもーん。そんなことで、編集者と言えるか。猛省しなさい。
我人：ははー。あやまりついでに細かいことなんですが、コンパイル住所の統一がされていませんで、いや、もちろん全部届きましたが、うっとおしいことで大変ご迷惑をおかけしました。あとは、えーと、誤字はほとんどなかったと思うのですが、もしあったらゴメンナサイ。目薬片手に隅々まで見させていただきますので、許してください。
ルイ：どれ、楽しみの仕置きといくか。な、土下ザウルス？

バォォーーーー

我人：････（気絶してる）
ルイ：こちらも、許せんミスがあれば、さきほどの住所へ遠慮なく投書してください。最後に私からも、読者のみなさまに土下座しておわびいたしますです。

ドォォーーーー

ルイ：ウワー、こら、やめんか…

ブォォーーーー

ルイ・不凡・我人：ヒェー、助けてーーーーーーー………………

■コスプレといえばコミケ。夏コミでは、妙にはまったウラヌスのお姉さまがいた。やっぱり、女の子はショートカットだよね。

冬コミは、アルルはちょっと寒いけど、カーくんの着ぐるみやるには最適だぞ…。ぜひキミのチャレンジを待っている。DS持ってスカウトしてる人がいたら、写真撮らせてあげてね。（美周郎）

■ども。ライティングのＴＥＴＳＵです。てなことで、今回は別の仕事が重なって進行がだいぶ遅れてしまいました。渡辺&渡部&北野さん、しーましぇん。
追伸：いま話題の新機種をどうするか考えてる。サターン、ＰＳ、３ＤＯ、ＰＣ−ＦＸ…ＥＴＣ。どれも魅力はあるんだが、いま一歩決定打に欠ける。どれも５万円前後のハード。安易に買えねぇなぁ。

■ふと思い出したが鋼一くんに貸したままのザナックはどうなっているのだろう。その前にゴムがゆるんで動かなくなってたので輪ゴムを巻きつけて修理したディスクシステムは、まだ動くのだろうか。そういえばCDロムマシンの話をするのはタブーなんだろうか。でもロボットのことを覚えている人はほとんどいない。（可愛零）

■世の中本当に何が起こるかわからない。初めて買った馬券は40倍の大当たり（もっとも500円しか買わなかったが）、３年ぶりに入ったパチンコ屋では大フィーバー（時間がなかったからCD１枚分で切り上げたが）、井上麻美ちゃんのビデオを買ったら、内容充実で今夜もフィーバーしそう。ああDS書いててよかった。（仮面W）

■今号のゲームもかなりお買い得です。なんたって開発費2500万円もかけてますから。うわさによるとＨゲームなどは開発費200万円であの定価。比べても意味のないことですが、大赤字覚悟でイイ物をという心意気だけはほめてやってください。次号は正月号ということで大プレゼント企画！（我）

取材を忘れてゲームに熱中!? ぷよ初心者の17歳

MOO(ムー)のゲーム大好き インタビューゲストアイドル

山口リエちゃん

あどけない笑顔がカワイイ山口リエちゃん。ひとつひとつの質問にじっと考えながら丁寧に答えてくれた。

歌手として女優としてはりきる彼女に、今回もMOOこと仁井谷社長が素顔にせまってインタビューする！

PHOTO／河行勝美

飾らずに素直に自分を表現できるようになりたい〈リエ〉

リエちゃんのプロフィール

昭和52年8月5日生まれ／O型
東京都出身／現在高校2年在学中
　平成4年よりドラマ出演し、歌手としては、平成5年「ピュア」でデビュー。NHKドラマ等を経て現在はCM、テレビ番組のレギュラー等で活躍中。初めてのミニアルバム「Chic」「Charm」は今年7月に発売された。

TVゲームは超ビギナー

仁井谷社長（以下MOO）「ぷよぷよ」をやったのは今回が初めて？

山口リエちゃん（以下リエ） いえ前にもちょっとだけやったことあるんですけど、何がなんだかわからないまま、すぐに終わっちゃって。今日やっと遊び方がわかりました。

MOO　じゃあ、そんな初心者に3連鎖おみまいするのは酷だったかなぁ（笑）

リエ　そうですよ、ひどい～!!

MOO　勝負に手抜きはいけません！（笑）　今回は僕が全勝しちゃったけど、ちょっとしたコツさえ覚えれば、すぐにリエちゃんも上達するよ。

リエ　そうかなぁ。でもこの「ぷよ」って、一度始めるとやみつきになっちゃいますね！

MOO　そうでしょう。がんばって練習積んでね。他のゲームはやったことある？

リエ　従兄の家で「ストII」をやったことあります。

MOO　えっ!?「ストII」？　それはちょっと意外だな。勝つこともあるの？

リエ　いとこはもう社会人だし男の人だから、対戦すると負けちゃうけど、小学5年の妹になら勝てますっ!!（笑）

MOO　う～ん、さぞかしほほえましい対戦ぶりだろうなぁ（笑）ゲームセンターには行ったことある？

リエ　「パッパラパラダイス」という番組の「ゲーセンバトル」ってテーマのときに、出演者みんなでゲームセンターににくりだして対戦した経験はあります。そのときはTVゲームじゃなくて、ピンボールとかUFOキャッチャーでしたけど。

MOO　友達同士で遊びに行ったりはしないんだ。

リエ　そうですね、あまり……。友達と過ごすせる時間そのものが、最近ごく減ってしまったし。高校生くらいのグループがゲームセンターでワイワイと遊ぶ姿ってよくみかけますし、あの雰囲気は嫌いじゃないんですけど。

恋愛小説と詩 心の風景を描く

MOO　少しリエちゃん自身のことについて聞かせてほしんだけど、やっぱりどっちかっていうとアウトドアよりインドアなほうなのかな？

リエ　そうですね。外でスポーツするより、室内で本を読んだりしてるほうが好きです。

MOO　今まで読んで一番印象深かった本というと？

リエ　吉本ばななさんの「TUGUMI」です。美人だけどものすごく性格の悪い女の子と、ごく普通の女の子である従姉妹との交流の話なんです。わがままだけど自分に素直で、ちゃんと信念をもってるつぐみに共感しちゃうし、そんなつぐみに振り回されながらも誰よりも一番の理解を示すいとこの姿をみてると、こういう人間関係っていいなって思って。

MOO　吉本ばななさんって、女の子にすごく人気があるよね。どういったところに惹かれるの？

リエ　う～ん。自分の中にある、うまく言葉にできない部分を、きちんと代弁してくれるっていうのかな。

MOO　なるほどね。自分で小説を書いたりすることはある？

リエ　ええ、小説とか詩とか。詩は100篇近くたまったかも。

MOO　へぇ、じゃいずれは自分

今が成長する時期。じっくりと自分をみつめて〈MOO〉

の歌に自分で詞をつける？

リエ　ええ、ぜひそうしてみたいです。

MOO　目指してる歌手というかアーティストは誰？

リエ　歌でもお芝居でも、今井美樹さんみたいに、「自分」を大切にして、飾らずに素直にそれを表現できればと思ってます。コンサートのビデオを観てても、MCのときとか、自分の言葉で話してるのが素敵だなと思って。

MOO　曲もビートが効いた元気なものよりは、メロディアスなほうが好き？

リエ　そうですね、やさしい感じの曲のほうが好きです。

MOO　小説はどんなのを書いてるの？

リエ　恋愛小説です。読むのも恋愛ものが多いし。

MOO　恋愛といえば、リエちゃんはどういう男性が好みなのかな？

リエ　武田真治さんです!!

MOO　え…えっ？　…実名じゃなくてもよかったんだけど（笑）彼ってちょっと変わったキャラクターだよね？

リエ　すごく個性的な方で、こなす役柄も幅広いし、俳優としても尊敬というか、憧れる部分って多いです。以前ドラマで共演したことがあるんですけど、実はそのときは別な人のファンで…。

MOO　ドラマが終わってから気になりだしたの？

リエ　ええ、後から「もっと話しておけばよかった！」なんて思って。なんか私、いつもそうなんですよ。

MOO　う～ん、それは損な性格だ。

今一番欲しいのは「放課後」

MOO　今、自由な時間が手に入ったら何がしたい？

リエ　やっぱり友達と過ごしたいです。買物したり、お茶飲んでおしゃべりしたり。普段は学校があるので、仕事は午後から早退して、ってケースが多いから、放課後がなくなっちゃうんです。

MOO　まだ高校生だもんね。アイドルとして忙しくなればなるほど、そういうごく普通の17歳の女の子の生活が遠くなっちゃうのは辛いところだね。

MOO　これからの年齢って、自分のこととかいろいろ考えて、だんだん考えがまとまってくる時期だと思う。自分の内にあるものを大切に育てて開花させてください。

リエ　はい、ありがとうございます。

インタビュアーMOO仁井谷

仁井谷正光（にいたに・まさみつ）昭和25年2月10日生まれ／B型
1982年コンパイル設立。「ハッスルチューミー」等を自ら手掛ける。

サイン入り色紙プレゼント

リエちゃんのサイン入り色紙を5名の方にプレゼントします。「リエちゃんはオレのもの、だからリエちゃんの書いたものもオレのもんだあっ!!!!」とか「じ、実は僕、黙ってたけど…(..＊)」とかゆー読者(ここまでリキ入ってなくても可)は、ハガキに住所、氏名、年齢、学年(職業)を書いて、下の住所まで送ってねっ！

メ切は11月末日よん。

Yamaguchi Rie

あて先
〒732　広島市南区京橋町1－7
アスティ・第一生命ビルディング
(株)コンパイル
「DS　Vol.4　MOOのゲーム大好き」係

新連載

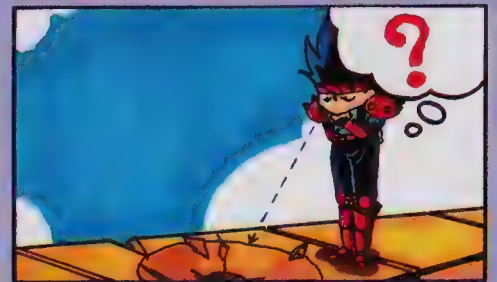
お笑い4コマ一座

コンパイルDSスタッフの才気あふれる4コママンガの粋を毎回ふんだんに掲載します。

ストーリーと4コマの微妙な組み合わせを楽しんでください。

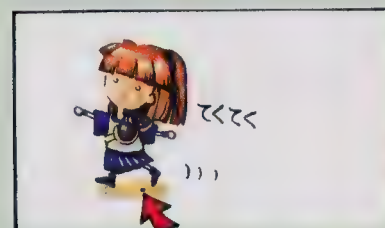
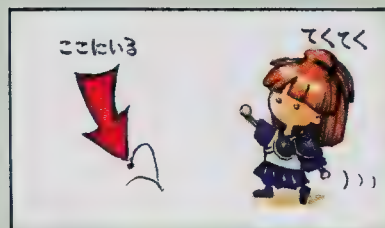
「皇帝の鋼鉄」

絵／WINNER
文／所　ひでまろ

この間、オレの舞台でイヴァンのヤツが調子こいてたんだ。けっこうあちこち傷んでるから、きっとあのペンギン野郎の仕業だろうと思って問いただしたんだ。そしたら、知らぬ存ぜぬで首を横に振るばかり。犯人はヤツしかいない。ま、とにかくもう一度**現場検証**してみるか、ということで来てみたんだ。▷4コマへ──────▷4コマから**で一っ!**　この穴もアイツが…こら一っ、おまえは<鋼鉄ペンギン>か!?

こ　こ

絵／ななしごんべえ
文／白根江造

柔よく剛を制す、って言うじゃないか。何の因果か知らないけど、ボクは小さく生まれちゃったわけで。ぷよ仲間はさんざボクを笑い者にするけれど今に見てろ、ボクだって本気になればけっこう強いんだ。あいつらアルルって女の子にどうしても勝てないって言ってたから、このボクが倒してやろうというわけさ。そしたら、あいつらはボクの家来。いままでの借りをたっぷり返してやるんだ。オ、あいつだな。なんだかとっても弱そうじゃないか。へへ、ボクのフットワークを見せてやろうじゃないの。ジャブ、ジャブ、フック、さあ来い！　▷4コマへ続く

「筋肉であそぼう」改

絵／沢渡寿三郎
文／曽我行人

オレの名は沢渡寿三郎。某ゲームメーカーで開発を担当する熱血の美男子（…自称）。

ある日、ふとゲームアイデアが浮かんだ。それは、まさにユーザーとコンピュータをインタラクティブにした、まさに今騒がれているマルチメディアの名にふさわしい企画だった。「これじゃー、これなんだ求めていたのは」とさっそく開発に取り組んだ。画面にはひとりのマッチョマン。アイコンの指が画面を走る。ここを押せば、ほれ **ヒクヒク**、ここをくすぐれば、デレーッとね。指先だけじゃつまんねえから道具も使えるようにするか——……てな具合にノリにノッて開発はよどみなく順調に進み、アッと言う間にできあがり。

ウ、あまり早く終わると他の仕事を押しつけられるかもしれない。そこで、できあがった作品をさらにブラッシュアップすることにしたんだ。

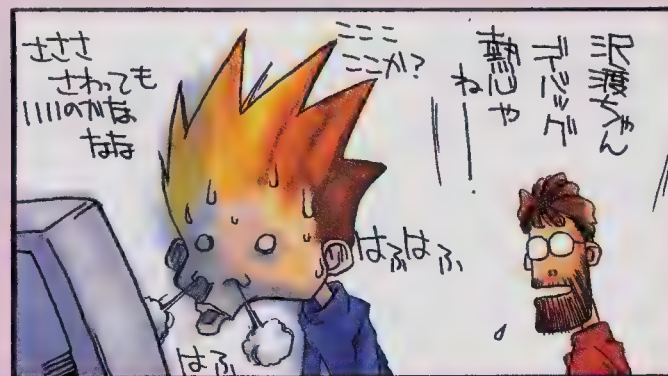
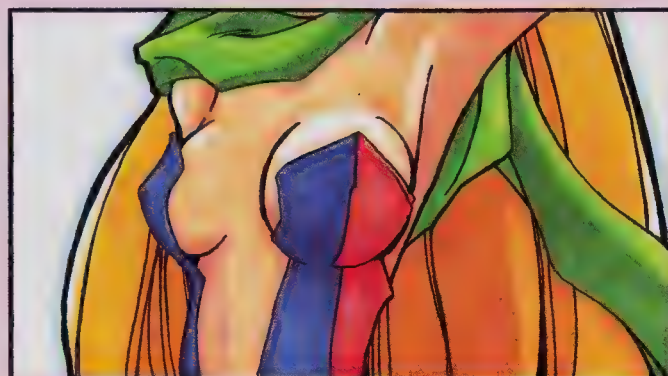
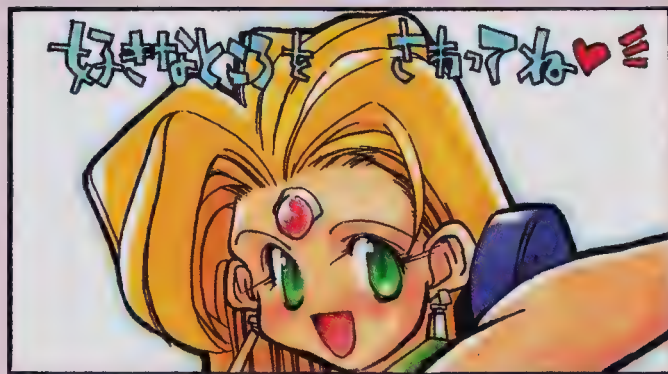
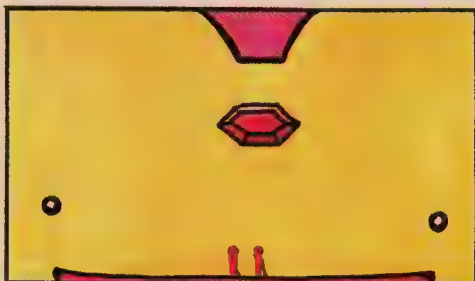
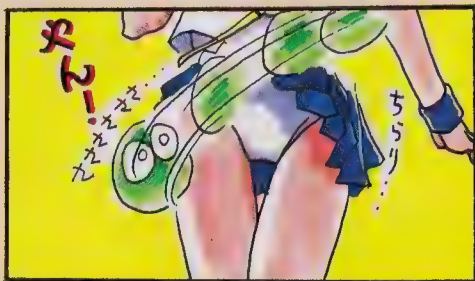
腕の筋肉がちょっと盛り上がり過ぎかなあ？　胸をもうちょっと厚めにしようかなあ？　このパンツ、もう少し角度を上げて、と。いつの間にか、絵がまったく変わっていた。マッチョマンの絵がこんなに変わるとは…。(参考資料として77頁の次号大予言の「筋肉であそぼう」の写真を見てください)

▷4コマへ——▷4コマから

そしてオレは **デバッグ** の **鬼** になっていた。

「アルル殿!!」

▲鼻はここらしい…

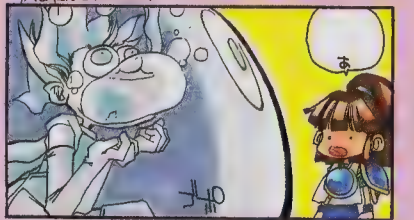
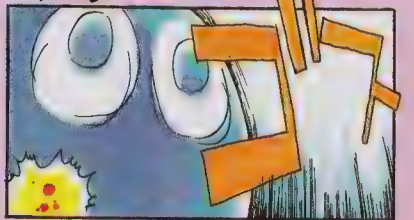
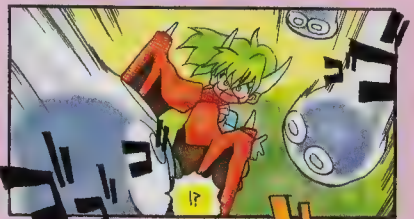
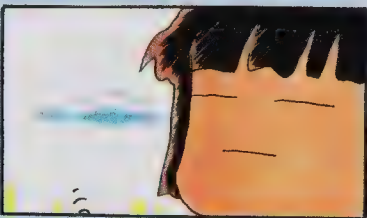
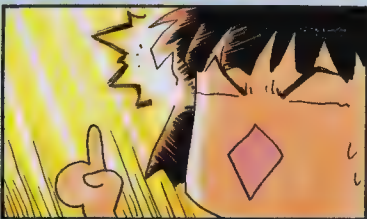
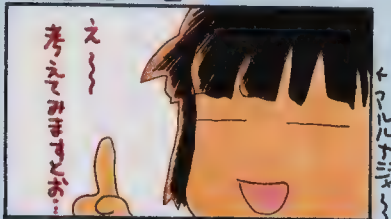
絵／セニョール河北
文／門田名悦男

……妬ける…… **妬ける** ……………やっぱり妬ける。……………どうしても妬ける。……あいつキライ……………ぷよぷよしててキライ……………あいつツブス。 **プチッとつぶす。** ……血管切れそう。許せない。プチッとつぶして、カレーに入れる。▷4コマへ―― ▷4コマから …………………………………フ…………………………………………許す………。

ふぼん

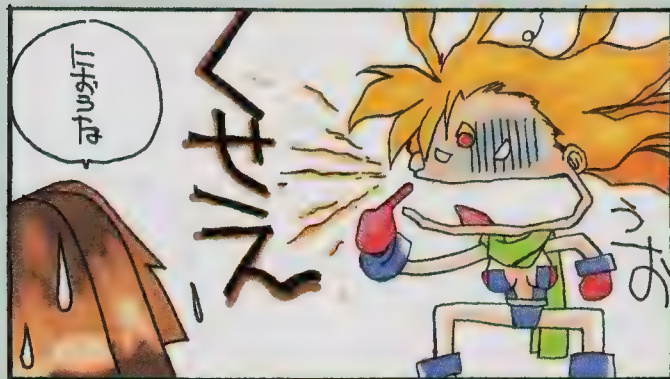
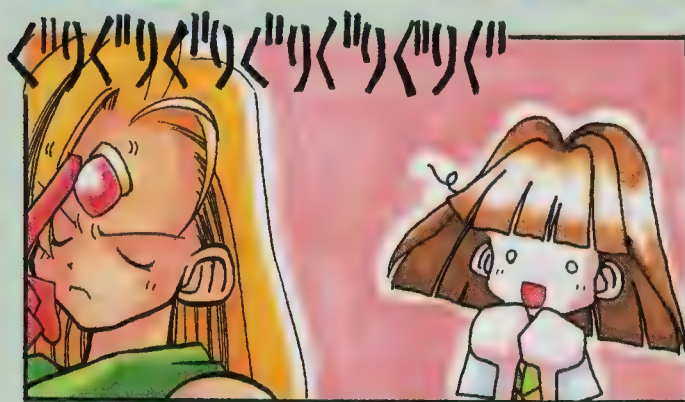
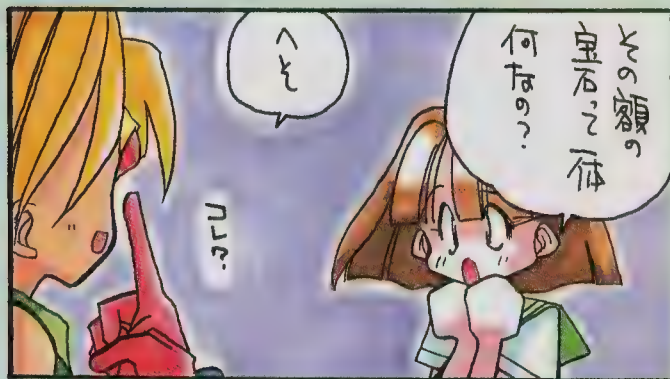
絵／セニョール河北
文／ミスターY

男A「**アルル**ってさあ、けっこう影響されるタイプじゃないか?」
男Z「そうかなあ、そうは思わないけど」男A「この間、コンパイルの**DS**課に行ったらしいんだけど、それからちょっと仕種が変なんだよ」
男Z「どんな風に変なのさ」
男A「ほら、アレ見てみー」
▷4コマへ――――――▷4コマから
男Z「あっちゃー、重症だねアレは」
男A「何で、なにか知ってるのキミ?」
男Z「あれは、実に、某**北◯氏**にソックリなんだな、ハハハ」
男A「内輪受けしてどうすんだ? 収拾つかなくなってるぞ、え? おい、キミ。キミってば。**オーイ、逃げるなー」**

ドラコど根性

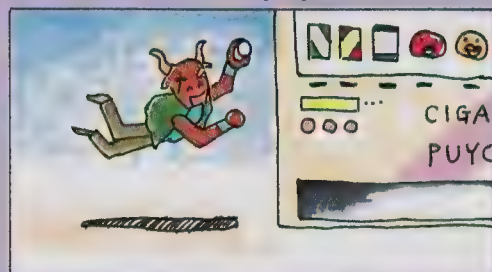
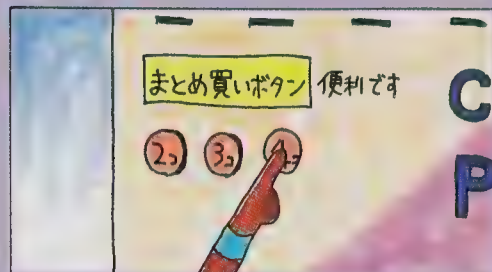
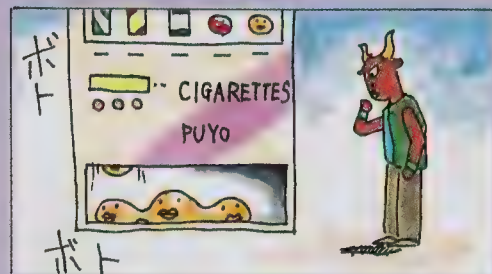
絵／沢渡寿三郎
文／久流史衣

「さあ、勝負しなさい」『このアタシを倒せるとでも思っているの?アルル』「**必殺技**を仕入れたのよ」『何が必殺技なのよ。『**ホー、ホッホ。**どうせファイヤーのアレンジものでしょう?』「甘くみてると、ホントに死んだって知らないんだから」『ホー、ホッホ。やれるものなら殺ってみたら?』「そこまで言うのなら仕方ないわね。遠慮はしないわよ」『来なさい』
▷4コマへ――――――▷4コマから
『だラララ かラララ らラララ 、死なラララ 、なラララ いリリリ って、いリリリ ったラララでレレレ しょロロロ 』…クポ、ゴポ……クポン…
「………しぶとすぎる……」

レディ・ボノ大図鑑

絵／沢渡寿三郎
文／亜阿根六

「(こ、こ、こんなに匂っていたとは…。しかし、これが確かにへそだとすれば出べそ…んな、なーにを考えてるの私は。そう、落ちついて、このままではこの女に言いふらされてしまうわ。えーと…そうよ、これには秘密が…)匂うでしょ、これ。実はね、内緒よこの話、この宝石は<HESO>っていう奇石でね、マヤ帝国から伝わる力の源となる秘宝なの。洗ったりするとその効力が失われてしまうらしいのよ」
「へー、じゃ顔洗わないんだ」
「………」

牛桜

作／いなぞう
絵／もぐたん
文／J.T.

「あそこのタバコ自販機、オレが開発したんだ。『ぷよぷよ』ゲームができるんだぜ。いいだろ?」
「くだらねー。自販機のゲームなんて誰も興味ないよ」
「お、言ってくれたね。じゃ賭けようか」
「いいよ」　▷4コマへ――▷4コマから
「ほら、喜んでるぜ。見た? オレの勝ちだな」
「ちょっと待った。今の客、あれって**サクラ**じゃん」

READER'S ANGLE

読者様の乱稿パーティーのコーナー

ども、担当の仮面Wです。今回からタイトル変えてみました。いかがなものでしょうか。新コーナーなんかも増やしていくつもりなので、アイデアなんかも送ってね。

➡佐賀県・かがみふみせの作品。佐賀県は水不足でとっても困っているんだって

➡東京都・綾部勇樹の作品。夏の暑い時期にはとってもうれしい暑中見舞いハガキでした

⬅神奈川県・大塚理恵の作品。服がビリビリっと破けるシーンを描いてくれました。私だって鼻血ブー

➡神奈川県・月鏡の作品。DS3号とてもおもしろかったって。よかった

➡東京都・さぎりすいかの作品。ペンネームは漢字で書くと早桐翠果だそうで、難し～い

⬅東京都・INJIN☆の作品。私もカレーは好きでよくチキンナスアスパラカレーを作ります

イベントとか前号の感想とかからね

☆vol. 3の感想です。「GAME HISTORY in COMPILE」。コンパイルをよく知らなかった私にはオドロキの嵐！思わず家にある「精霊戦士スプリガン」をながめる。いやはや！それでARSに出てたんですね！納得。「ゲーム」。わーい！　可愛いのが多いぞー!? Push'n Popキャラはもっと使って欲しいなぁ。ボツザコも。「おまけ」。94東京おもちゃショーにて事情によりMOO仁井谷氏に絵を見てもらいました！　「(シェゾが) どんどん美形になっちゃう～～」となげいて (?) らしたけど、それは私がシェゾLOVE LOVE♥なせいです。きっと。でも会えて (ちらっとですけどね) よかったなぁ。

(東京都・さぎりすいか)

★そうですか。イベントにもいらっしゃるんですか。担当Wもたいていのイベントに取材で行ってます (遊んでるだけという噂もあるが)。声をかけて下さいね、皆さん。私の目印はいつもかぶってるUFOキャッチャーで取ったTシャツとしんちゃん帽子ですから。

☆渋谷ジャックへ行きました。シェゾのコスプレをしたプレイヤーが大変気に入りました。確か彼、ぷよナイトになったのですよね。ところで、私はサポーターをするはずだったのですが、BEAM HALLが見つからなくって散々歩きまわってしまって、結局無理でした。残念。

(東京都・遠藤泰蔵)

★それはそれは。しかし、あの暑いところサポーターをして下さった皆さんは本当にごくろうさんでしたね。

☆魔導物語がやりたい!!　私、パソコン持ってないんですー。でも高校入ったら買うんだーっ！　あぁ、あと6ヵ月……待っててね、アルル♥　あ、受験勉強しなきゃっつ。　(埼玉県・ふくたろう)

★受験はこれからが追い込みですからねえ。でも深夜にやるよりも早朝起きて学校行く前にやった方が健康的でいいみたいですよ。

HDから切手だらけのお話までだい

☆DS 3号買いました。家は5インチなので、学校でコンバートしました。そして、家のHDにインストールして、5インチのディスクはもう消してしまいました!!最初に本をよく読んでなかったので、今家でできるのは、Push'n Popとあっぷるそーすと魔導とボノとこれくらいで、楽しみにしていたジオコンフリクトが……。夏休み中なので来週にならないとできません。メモリが2倍になるというソフトを使ってみましたが、それでも動かなかった。

（神奈川県・赤木健治）

★夏休み中の学校に忍び込んでコンバートしてたら怒られるもんね。HDのことに関してたつき・けいさんがP59で書いてますので、参考にして下さいね。

☆白状します。実はわしはコンパイルのファンでありながら、コンパイルのソフトはMSX版のDSぐらいしかやったことありません。なぜかっちゅーと……金がないっす。ついでにどこのパソコンショップいっても売ってないっスARS。嗚々、誰かわしに魔導物語ARSを売ってくれー!!（安価で）

PS 某パソコン雑誌テク○ポ○スの体験版魔導物語ARSならやったことあるっス

PSの二乗 もっと太平読者天国のページ数を増やせー（失礼）

（新潟県・五十嵐聡）

★通販を利用したら。パソコン雑誌の広告とかに通販で安く売ってるとこもあったりするよ。それとページ数増やせの意見ありがとうございます。創監さんに言っときま～す。

☆Push'n Pop最高でした。パソコン買って初めてゲームしたんだけどおもしろい。DS初めて買ったんだけど、おもしろいなー。また買おうっと。超きったないハガキでごめんなさい。こんなハガキはめったにない！ さあ載せよう。

（兵庫県・とまとが好きなんです）

★どんなハガキかというと、41円のハガキに1円切手が7枚と2円切手が1枚貼ってあるというシロモノ。全部の切手に消印が押してあってなかなか豪華。

突然 電話で ガバチョ

読者の皆さんがいったいどんな事を考えているのかを、直接電話して、聞いてしまおうというコーナーです。今回は第1回ということで、アポなし取材（電話するからそれがアポっていうことになるか）。だから今回匿名でインタビューさせてもらいました。次回は「私のとこに電話をかけて、話を聞いて欲しい」って投書に書いていただいた方を優先に取材しますので、よろしく。ではさっそくいってみよう。

●埼玉の高校2年の男の子

仮面W「DSの値段についてどう思う？」

男の子「安いですよね。僕の場合月に使えるのは1万ぐらいだか らすごくうれしい」

仮面W「内容は？」

男の子「1万近くするゲームより面白いのもあるし、ま、値段相応のものもあるし。でも、つまらんと思ったことはないよ」

仮面W「今後の希望とかある？」

男の子「そうですね。僕はRPGが好きなんで、そういうのがシリーズ化して連載みたいになって欲しいですね。前の号でセーブしたデータが使えるとか。あとはサッカーが好きなんで、それに関したゲームがあれば。全国のユーザーと対戦したい」

⬅東京都・有坂湊。の作品。シェゾ君の特集を希望だって

⬆東京都・はむすた太郎の作品。このゲームが気に入ったって

⬆東京都・汐浜りゅうらの作品。担当Wが覚えていたことがうれしいって♥

⬆神奈川県・イカカマボコの作品。ニセアルル、なんか不気味～！

⬆神奈川県・北斗・Pの作品。夏コミ終わりしだいコンクラに入会するって

➡群馬県・青龍幻夢の作品。ハガキの裏まで色がまわってしまったって

↑愛知県・K・K。道草異聞の5・6Fにいけないんだって

↓愛知県・越中尚子。カワイイ系の女性3人。本人は誰に似てるのかな？

↑宮崎県・コンパイル・ル・ル。初投稿ですって

→大阪府・活緒未歌。パソコンない、ナイコンさんですか

↑宮崎県・M．UTSUGI。前号に続いて採用しました

←埼玉県・ふくたろう。高校受験に負けず送ってくれました

マルチからジョークまで読んでみて

☆フッ、絵がうまいお方はいいよな。アッシみたいに「ぷよ」だってかけない人がいるのにねぇ。まぁグチッたってしゃあない。ここらで一発、ウチのマルチ（98マルチね）はアルルやカーバンクルが喋るのさ。「サウンドレコーダー」はすごいって。やり方は「サウンドレコーダー」で録音すればいいのさっ。やりすぎるとハードディスクのあまりがなくなるけどやってみるべきだ。（ペンネーム撲滅キャンペーン実施中）

（埼玉県・鮪岡勝）

★一瞬「撲滅キャンペーン実施中」というペンネームかと思ってしまいました。

☆DSは2号から買い始めました。実はと言うと、「魔導大全」のためかも。んで#3で“道草”が付くらしいので買いましたよぅ。パソコンと言えばいいのかぁー!?PC286Vだよ。でもってメガドラ＆PCE移植おめでとう〜！ 私はこの事でメガドラ買ったんだよ。GGの方も楽しみです。

（愛知県・越中尚子）

★まずソフトありきですよね。最近ニューハードのことがどこでも話題になってますけど、やっぱりやりたいソフトがあって初めてハードを買う気持ちになるわけですから。

☆ジオコン・ジョーク

お城にて

国王「大臣、なんで冒険者が死んだら生き返らせなければならないんだ？」

大臣「はい、冒険者からの信用がなくなるからです」

国王「だが、私はあまり冒険者を信用してないぞ」

大臣「はあ…そうですな、1回死んでみてはいかがですか？」

※※

洞窟にて

チョップ「ねぇねぇ、ドワーフってさ、エルフが嫌いなんでしょ」

ガノックス「むろんじゃ」

チョップ「イケイケの魔法使いなんてのはもっと嫌いなの？」

ガノックス「魔法なんぞ信用できん。イケイケなんぞもっての他じゃ」

チョップ「ふうん…じゃ、ストローメアなんて最悪だね」

ガノックス「なんだと！　ストローメアをばかにする奴はわしが許さんぞ」

（東京都・副官サイアン）

★（笑うとこ笑うとこ）ハハハハハハハハ、ハ、ハ、ハア。

砂浜にカーバンクル出現??

★九州の唐津の砂浜にカーバンクルが出現したとか……。

☆なんか広島じゃ宮島に毒蛾がブンブンフワフワ飛び回っていたり、給水制限があったり、とても非日常的な日々であろうと思います。わが地元唐津でも大変な危機が起きています。なんとおいらが週5日深夜のコンビニを切り盛りすることになったり、電撃王9月号で採用されたりそりゃもうやんなっちゃうぜベイビー（死語連打弱ボタン）。そんな事とは無関係に海辺でカーバンクルを砂に刻んだのさ。

（佐賀県・浮立こんすけ）

★あれ、そうだったんですか。

↑海岸に突如出現したカーバンクル!!

似たもの同士と回文を披露したりね

☆おれは小学6年で1人でDS買って、アハアハ笑いながらやってるぞー（実は、だから何だ）。HDインストールむずかしいぞーなんとかならんかー。Vol.3にイラストが載った埼玉／滝沢洋サンの意見「ドラコケンタウロスを主役に」に賛成でーす。小学生だがお願いだ。ドラコケンタウロスをもっと目立たせろ!!

（福岡県・P・Nダウト）

★この前のイベントで小学生がウインドゥズ用のソフトを買おうとしていて、売り子の人が「ウインドゥズ用ですが…」と言ったら、「持ってます」とにこやかに小学生が答えていた。そういう時代なんですよねぇ。

☆にてるか？

「刑事（デカ）」→「馬鹿」

「テロ」→「ベロ（舌）」

※ゲロ・エロでも可

「魔導物語」→「まぁ、どうも脳が足りん」

「納豆」→「抜刀」→「卒倒」

「暑中見舞い申し上げます」→「しょちゅう病（やまい）もう死にかけてます」

「未踏砂漠」→「三藤裁く」

以上、たくさん書けばどれか載るだろうと考える愚かなKOPPEでしたぁ!!

（長崎県・こっぺ）

★しまった、全部載せてしまった。

☆回文コーナーへ。

「美しい　住まいにいます　石工Ⅱ（いしくつう）」

※回文で五七五にもなっているというスグレモノ!!　あとは意味が通じれば（笑）。

★回文はまだ受け付けます。ちなみに私が「クイズ悪○のささ○き」用に作って放送されたのは「ダンシング　スイス軍　死んだ」でした。これも意味は全然ない。

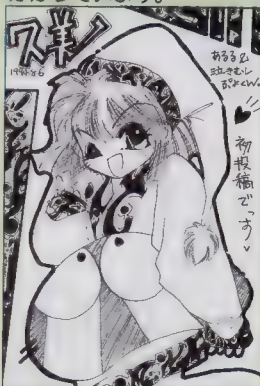
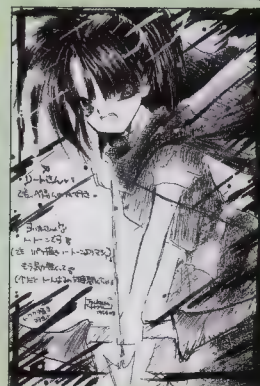
☆なぜパソコン持ってないくせに、この雑誌（？）買ったかというと、井上麻美さんが出ているのと、魔導物語の最新作をいつかやってみようと思っただけである。なんともふとどきな奴である（笑）。あと94東京おもちゃショーに行ってみたかったなぁ。とてもとても遠すぎて行けなかった。最後にPCエンジンに魔導物語が出るそーだけどがんばって移植して下さい。

（宮城県・ゆめのせいれい）

★東京からも幕張って遠いんですよ。東京駅の乗り換えも15分ぐらい歩くし。それとハードよりもソフトを先に買っておくってありだと思う。いつ売り切れるかわかんないし。ハードはいつでも（金さえあれば）買えるもの。そういえば、昔PCエンジン用のファイティング・ストリートのCD-ROM買って曲だけ聞いてたなぁ。その後にストⅡブームが来るとも知らずに。

狭さのモノクロームコーナー

前回モノクロのいいイラストがあったんで、ついこのコーナーを作ってしまいましたが、今回もまたまた作ってしまいました。基本的にはこのページはカラーなのでもったいない気もしますが、でもいいものは載せたいですから。さて、次号でもこのコーナーは存在するか。それはあなたの投稿にかかっています。

➡群馬県・風音イカサマ。声出るようにして欲しいって

⬅福岡県・久美。彼女も初投稿で採用されたラッキーな方

⬅神奈川県・輝竜司。この絵は3時間で描いたとのこと

⬅埼玉県・あやせめぐみ。道草異聞面白かったって

⬅埼玉県・松浦幸子。住所の番地の「OF」っていうのはどういうところなんですか？

⬆千葉県・上田太吾。ピンと伸ばした足の爪先が美しい（私、変？）

投稿大募集

さてさてリニューアル第2弾でタイトル変更号の内容はどうでしたか。はっきりいってこのコーナーは皆さんのお手紙、ハガキが頼りであります。現状ではまだまだ投書の数は少ないですから、採用率はかなり高いとみていいでしょう。俺の方が、私の方が面白いこと書けるぜ、うまい絵を描けるぜという方どんどん投書をお願いします。

また、今回から始まった電話でガバチョのコーナーに出演してくれる方も募集します。写真同封の美少女を優先的に…ごめん、ええどなたでもかまいませんのでご応募下さい。応募なければ勝手に電話しますので覚悟しててね。（写真同封の件は結構本気だから、よかったらねっ）。

カーバンクルが砂浜に出現みたいなことも是非やって報告を下さい。文化祭でそういうことを是非やって欲しいなぁ。そうそう、そういうことやるからって連絡下されば取材にも行きますのでね。

このコーナーは盛り上がっていけばきっとページ数も増えるはずなので、是非アイデアなども送ってみて下さい。

お便りのあて先は、〒732 広島市南区京橋町1－7　アスティ・第一生命ビルディング　㈱コンパイル　DS「リーダーズアングル」の係まで。

COMPILE NETWORK Vol.2

略してコン通

コンパイル通信

7月～9月の間に起きたイベントの詳細報告と、これから起きようとするイベントを読者にいち早くお知らせします

コンパイル新社屋移転 井上麻美ちゃんが乱入

この秋、アジア大会が開かれる広島市の陸の玄関JR広島駅から歩いて3分、大きなビルが立ち並ぶ大通り沿いの一角に洒落た新築ビルがある。その名は「アスティ・第一生命ビルディング」。猛暑の始まる7月6日、麻美はあのピンクに輝く「コンパイル」の表札を見つけた。「あった一」額にかすかに汗を滲ませ、はるばる広島へ来た麻美の表情が一変した。

内緒で訪ねてきたので、気づかれないようにビルに入る。まだ建てたばかりの匂いがしている。エレベーターの表札を見ると、なんとこの大きなビルの2フロアを独占しているようだ。

受付のドアを押し開けると、麻美はいたずらっぽい目でそっと室内を見渡す。「げっ」思わず声が漏れた。受付にはなんと、あのアルルナジャがいるではないか。

↑ひろ～～～い研修室（300人は入る）でDS課のスタッフが麻美を襲う……？

↑「あった」ピンク色に輝く社名が

↑インテリジェントビルって感じ

↑受付のドアからそっと様子を伺う

↑なんとアルルが受付嬢だった！

とりあえず応接室へ案内されてアルルがお茶を出してくれた（ここまでやるか普通。やはりコンパイルはただ者ではない）。

さっそく社内見学をさせてもらう麻美。仕事中のある男性社員はいきなり麻美に肩ごしにのぞかれドキマギ。握手をせがむ人も…。

上のフロアにはイベントを企画したりする企画本部や宣伝広報室や総務部、経理部など会社の中枢部署があり、そのほか書庫や会議室（これも広い）、そして社長室がある。麻美はなんとその社長室に突入した。ちょうど取締役会の会議中。それでもつかつかと社長の席の隣へ。（ひょっとして、井上麻美は影の会長だったり？）

↑応接室で接待するアルルに、まだ驚きが続いている麻美とマネージャー氏

憩いのひとときを楽しむ自販機の置いてあるスペース（社内では毒ガス室と呼ばれている）で、社員たちと歓談したあと、麻美は下のフロアへ。そこは、知と技と汗が集結する開発室だった。機種別に仕切られ、黙々と開発が進められている。外部の人間は入室禁止だが、麻美はにこやかな笑顔をふりまく。DS課の部屋がある。入ってビックリ、なんとカーバンクルのぬいぐるみが海のように出迎えてくれたのだ。「もう幸せ～～」と海に沈む麻美。DSスタッフは指をくわえて見守っていたのだった。フロアのはずれに機材室があり、それを見つけた麻美はさっそく、開発中である『ぷよぷよ通』のモニターとなる。つづいて足を踏み入れた部屋は300人は余裕で入れる広さの研修室。あんまり広いので社員と遊んでしまったのだった。みんな仕事で忙しいのに、と感涙にむせぶ麻美であった。　つづく

…………………………わけないか

↑いわゆる「毒ガス室」で談笑する麻美。とうとう暑さに負けてぬいぐるみを脱いだアルル、あ違った男性社員

↑ただ黙々と開発に余念がない人々。さすがの麻美も「シーッ」と気配りをする

↑DS課の部屋へ乱入。ここがこの本のゲームを作っている部屋か〜、と気安さいっぱいに笑顔を見せる

↑DS課の床はもうカーくんのぬいぐるみが海のように広がっていたのだ。われらが北野不凡はさすが役者だねー

↑なんと取締役会の会議中に社長と歓談してしまった。仁井谷社長も麻美ちゃんなら許す？

↑スライド式の書架が立ち並ぶ書庫。ハイテク図書館があったらこんな感じ？

↑機材室にある筐体で、開発途中の「ぷよぷよ通」を体験。「好きなの、ぷよ」

↑「わー、どうしよう」さすがに理性を抑えきれなくなったDSスタッフたち。麻美危うし！

↑近くのホテルのレストランで、わざわざ新社屋を訪ねてくれた麻美一行を接待する仁井谷社長。なんかノリの違う人もいるようで…

↑おまたせしました「コンパイル」の人文字でーす。広いと、こんなことまでできる一例

井上麻美ちゃんのサイン色紙当選者発表(敬称略)

愛知県・石原直人(30)会社員／東京都・川和雅義(21)会社員／岡山県・中藤有作(18)高校生／滋賀県・斉藤義樹(14)中学生

渋谷にてチーマーVS GGラーのバトルが!?

もうすっかり涼しくなってしまったけど、渋谷ジャックの日はそれはそれはクソ暑い7月20日に開催された。渋谷の街中でGGを持った人を見つけては、対戦して点数を稼ぐというイベント。参加者はぷよのTシャツを着ているので、それが目印。また、オリエンテーリングの要素もあって、近くのゲーセンなどでスタンプを押してもらうことによっても点数をもらえる。こうやって、前半は対戦とスタンプで点数を稼ぎ、いざ決勝大会が行われるBEAM HALLへと参加者は大移動。

そして獲得した点数の上位32人によって決勝大会が開かれた。もちろん、イベントにつきもののコスプレ大会とか、ぷよ美人大会、それに今回はぷよぷよフラッグコンテストも開催された。そしてすっかりコンパイルの顔（?）となりつつある、井上麻美ちゃんのミニコンサートもあったりして大いに会場は盛り上がった。

⇧御存じ渋谷の109。ファッショナブルな街でGGラー達が戦う

⇧渋谷の街中でぷよを対戦する参加者たち。一般の人は不思議そうに見ていく

⇧いつもはビールの宣伝とかしてる場所が今日だけはぷよぷよがはびこる世界に

⇧渋谷の街のどこでもやっていいがやはり109の周辺に自然と集まってしまう

DSだって科学技術のひとつだもんね

9月4日には「デジタルフェスティバル」が武道館の隣の科学技術館で開催された。このイベントは同人ソフト（素人さんが自分で作ったソフトのこと）の即売会と、ゲーム大会が合体したもの。

同人ソフトのサークルの皆さんはパソケットなどでもお馴染みの面々。いつものように元気にちょっとエッチなゲームとか、実用ソフトとか、PC88のゲームたったの100円とか、街ではなかなか買えないMSXのソフトを売っていたりした（言っておきますが、私はMSXは2台も持ってて好きなんです、悪口も愛情表現!!）。

そして、もうひとつの部屋ではファミリーソフトによる「あすか120%」のゲーム大会と、コンパイルによる「ジャンプヒーロー」（今回収録されてるやつね）のゲーム大会が開催されていた。みんな初めてやるのに結構うまいんで関心しちゃいました。

⇧同人サークルの方々はいつものように元気元気

⇧ゲーム大会の様子。初めてやるゲームなのにみなさんうまい!!

ミジミジニュース

江田島に人喰い熊現れる！

先日、コンパイル上司達の研修が「江田島」で行われた。そこで何と！？「人喰い熊」が風呂場に現れたのだっ!! その熊が近くにいた人間に吠えかかった。「すみません、シャンプー貸して下さい」。熊の正体はセニョールだった。

春麗は実在した!?

広島の駅前に、ショッキングピンクの看板を掲げた「株式会社コンパイル」。その社内で、あの有名な格闘ゲームの美少女がドットを打っていた!? だが、眠い瞳をこすってよく見てみると、長髪を束ね丸めた上田ニャン吉だった。

ぷよぷよ通買うべし！

ぷよぷよ通のテストプレイは開発室の別室でやっているわけであるが、よほど面白いのか夜中の12時近くまでやっていたりする。

そして、ぷよの苦手な社員が呼び出され、下手なプレイを上手な奴らに見られる。いや～、みないで～!!

史上最大の危機

満月の深夜、夢虚春眠はあくびをしたひょうしに、あごがはずれてしまった!! 助けを呼ぼうにもしゃべることもままならない。

夢虚は、再び大あくびをして、強引にあごをはめ直し、窮地を脱したと言う…。 （以上現場広島からのニュースでした）

Vol.3 Push'n Popスコトラ結果発表

（敬称略）

前号Vol. 3で募集したPush'n Popのスコアトライアルの結果を発表します。プレゼントは色紙を送りますので、楽しみに待っててくださいな。

第1位・542680点
広島県・浅野泰宣

第2位・537160点
北海道・梅田諭史

第3位・531930点
広島県・斎藤宏一朗

第4位・522030点
東京都・永井健一

第5位・514300点
千葉県・鈴木雅也

コンパイルパソコンゲームフェア(仮)

●11月12日(土)～13日(日)
●Laoxゲーム館6Fイベント広場

東京・秋葉原で上記の場所、日時でゲームフェアを開催する。DSを中心に幻世喜譚、なぞぷよ、もしかしたらぷよ通さえも見られるかもしれない。さらに、ゲーム大会もあり。DSのスタッフも勢揃いするのでファンには見逃せない。

インフォメ100連発 ウソ

コスプレイヤー大集合のイベント

➡これがチラシ。ゲストで宮内知美、桜井智、大張正己も登場

コスプレイヤー向けのイベントが10月16日、東京は港区のディスコ・ゴールドにて行われる。タイトルは「コスパinGOLD」。内容はアニメソング中心のコスプレダンスパーティ。ノンアルコールでフリードリンク。参加資格は18才以上の男女アニメソングで踊りたい人、コスプレをしたい人、コスプレを見たい人。時間は昼の12時から17時。参加費は前売3500円、当日4000円。チケットぴあで発売中。問い合わせは㈱ブロッコリー（03-5387-6781）へ。

全日本ぷよ協会来年1月に設立!

千葉の幕張プリンスホテルにて、「全日本ぷよ協会準備委員会」の設立発表会が9月21日に行われた。

この準備委員会は、各メディアで『ぷよぷよ』を発売している、コンパイル、セガ・エンタープライゼス、バンプレスト、NECアベニューの4社によって構成され、目的は来年の1月に「全日本ぷよ協会」を設立すること。ではその協会の目的はというと『ぷよぷよ』の面白さを広め、ビデオゲーム初のスタンダードとして普及を目指し、広く一般から会員を募集して会員相互の理解と信頼を深め、公式ルールに従ってフェアに対戦することを奨励すること。

簡単に言うと、将棋や囲碁の連盟のようなものをぷよにも作るということ。来年に本格的に始動するのだが、まず、各社によるそれぞれのハードによる大会が開かれ（コンパイルはGGで開催）、年末にはすべての大会の猛者が集まって業務用によって全国一を決めるという。そして、大会参加者にはそれぞれの成績によって級段位を認定するという。詳しくは、来年1月6日発売予定の次号で。

メガドラ+CDラジカセが新発売

アイワから画期的なラジカセが発売された。その名も「CDラジカセ〈CSD−GM1〉」。名前は平凡だが、中身はすごい。なんと、このCDラジカセにはメガドライブがくっついている。もちろん、CDプレイヤーが付いているのだから、当然メガCDのソフトも対応している。また、CD−Gにも対応してるので、カラオケなども楽しむことができる。

⬅下の方のメガドライブ部分を取り外して、ラジカセだけでも持ち運べる

このラジカセがあれば、面倒な配線をしなくてもゲーム音楽が楽しめるのだからかなり便利。しかも値段が4万5000円。メガドライブは持ってないなら絶対買いか？

しかし、付属のパッドは3つボタンだし、将来の拡張性（メガドライブを32ビットにするアダプタがもうすぐ出るという）にも不安が残る。

まるでマンガのように気軽に読める小説

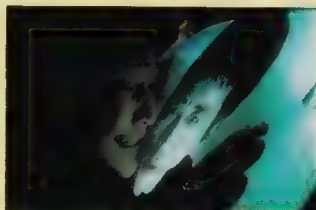
最近は読書離れが進んでいるなんていうニュースがあったが、そんな活字が苦手な人でも楽しく読める小説がこの「マーマレードの夏」。主人公の中学生の女の子が幼馴染みの同級生のお兄さんの事が好きになってしまうというお話。でも、その同級生は彼女の事が好きで、さらに同級生のことをクラスの女の子が好きという恋のバトルロイヤル状態に陥る。中学生の爽やかな恋心が描かれていて、読んでいてすがすがしい作品。

⬆この小説の作者は担当Wの友人の奥さんの妹だったりする

この秋、こんな映画はどう

まずは洋画。「ザ・ファーム」「ペリカン文書」という名作を生み出した作家、ジョン・グリシャム原作の「依頼人」。11才の多感な少年がアメリカを揺るがす事件に巻き込まれていく物語。

⬆少年役のブラッド・レンフロ。この映画は10月8日より全国ロードショウ

次に邦画。あの「逆噴射家族」から10年の沈黙を破って石井聡亙監督が作ったのが「エンジェル・ダスト」。東京に起きた謎の連続殺人事件。それを調査する異常犯罪性格分析官を演じるのが南果歩というお話。

⬆この映画は東京のシネマライズ・渋谷にて独占ロードショウ中

コンパイル新作ソフトカレンダー

発売日(予定)	タイトル	ジャンル	リード	容量	価格
1994年					
10月	魔導物語III〜究極女王様〜	RPG	GG	4M+バックアップ	未定
11月11日	なぞぷよ	パズル	PC98	2HD×2	7800円(税別)
11月	ぷよぷよ通	パズル	MD	16M	未定
11月	ぷよぷよ通	パズル	GG	4M	未定
年内?	ぷよぷよ通	パズル	PC98	未定	未定
1995年					
1月	Disc Station vol.5	etc	PC98	2HD×3	1980円(税込)
年内	???	?	SFC	?	未定
年内	???	?	PCエンジン	?	未定

保証規定

無償修理の範囲は？

・保証期間中(購入後６か月以内)に、材料上か製造上のミスで不良が発生した場合は無償で修理いたします。

有償修理の範囲は？

▲誤った使い方や不適当な取扱いをして発生した不備、損傷。
▲コンパイル以外で修理、改造をし、正常に作動しなかった場合。
▲故障の原因がハード（機器）にあった場合。
▲買った後で、持ち運び中に発生した損傷。
▲本誌に書いてある注意を無視して壊したとき。
★保証期間が終わっても、有償で修理いたします。

保証できない場合

・以下の場合は保証の対象外になります。
▲天災、地変、火災、公害、電圧異常等、予測できない外部的原因による損傷。
▲ハード環境が原因で、動かないとき。
▲できあがったプログラム以上の修理要求をされるとき。
▲弊社商品（ソフトウェア及びマニュアル）が原因で発生する２次的な結果、損害（例えば、彼女にふられたとか、電気代がかさむとか）。
▲外国で使うとき。
▲営利目的でつかったとき。
▲コンパイルで作ったラベルシール以外のシールが貼ってあるとき。

アフターサービスカード

この用紙はコピーしてご使用下さい。

DISC STATION Vol.4

フリガナ	電話番号　（　　）	
氏名	性別　男　女	年齢　歳
住所		
パソコンの機種（例：PC－９８２１Ap2）	□3.5inch　□5inch	
ディップスイッチの状態		
MS－DOSのバージョン　Ver.　（ハードディスクを使用している場合）		

ディップスイッチの状態:

	SW－1 (1 2 3 4 5 6 7 8)	SW－2 (1 2 3 4 5 6 7 8)	SW－3 (1 2 3 4 5 6 7 8)
OFF	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
ON	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□

周辺機器など	メーカー	名称
ハードディスク	メーカー	名称
増設ディスクドライブ	メーカー	名称
増設RAMボード	メーカー	名称
FM音源ボード	メーカー	名称
その他（　　　　）	メーカー	名称

症状（画面状態など詳しくご記入下さい）

宛て先　〒732 広島市南区京橋町１－７アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル　「修理サービス」係　☎082-263-6165
★フロッピーディスクは折れ曲がらないよう、厚紙などで補強して下さい。

この度は、本商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万が一不足品や、不良品、自然故障等が発生した場合は、このアフターサービスカード（またはこのコピー）に必要事項を記入して当社までお送り下さい（不良、故障の場合は現品も一緒に)。上記の保証規定に基づいて、無償あるいは有償でお取り替え、または修復いたします。無償修理の場合は送料等の返金もいたします。

なお有償修理の場合の修理代金はディスク１枚につき1240円（修理代1000円、送料210 円、消費税30円）です。郵便為替か現金書留で、この保証書と壊れたディスクも一緒にお送り下さい。無償修理の場合はこの限りではありません。
※無償修理の保証期間は商品購入後６か月とさせていただきます。

Disc 1 (白)

Disc 2 (ピンク)

Disc 3 (黒)

Disc Stationの遊び方

付属のディスクには以下のゲームが収録されています。

Disc 1 ●幻世風狂伝
●ボンバーさん太郎の爆弾天国

Disc 2 ●JUMP HERO
●ブロードウェイ伝説エレナ
●LADY BONO!!第3回

Disc 3 ●わんだふりゃ魔導らんど
●なぞぷよ問題データ
●なぞぷよ体験版

今号に収録されている作品は「テキストコーナー」以外すべて圧縮ファイルとして収録されているため、このままの状態ではプレイすることができません。以下の手順に従ってお手持ちの2HDフロッピーディスク（以下FDと略)、またはハードディスク（以下HDと略）にインストール（解凍&コピー作業）してください。

FDにインストールする場合

ゲームを用意したFDにインストールします。

手順1 まずゲームのディスクとは別に、ブランクディスク（2HD）を用意してください。

手順2 遊びたいゲームが収録されたディスクをドライブAに入れコンピュータを起動してください。メニュー画面に入ります。(Disc 1はタイトル画面が表示されます。なにかキーを押すとメニュー画面に入ります)。

手順3 メニュー画面からインストールしたいゲームにカーソルを合わせて決定するとインストールのためのツールが立ち上がります。

手順4 まずインストール元（ゲームのディスク）とインストール先（用意したブランクディスク）のドライブを指定します。

手順5 用意したディスクのフォーマットの種類を選択します。MS-DOSでフォーマットされていないディスクならば「通常」、フォーマットされているディスクなら「簡易」を選択してください。「通常」は物理フォーマット（すべてをフォーマットし直します。時間はかかりますが確実です)、「簡易」は論理フォーマット（既にフォーマットされているディスクをクリアするだけなので時間がかかりません）です。

手順6 「インストールの実行」にカーソルを合わせてリターンキーを押せば、ファイルのインストールが始まります。インストール中のディスクには手を触れないでください。

手順7 作成されたFDをドライブAに入れて起動するとそのゲームをプレイすることができます。

注意 1ドライブのコンピュータではFDにインストールすることはできません。HDなどにインストールしてプレイしてください。

HDにインストールする場合

基本的にはFDインストールと同じですが、MS-DOSから起動する必要があります。

手順1 まずMS-DOSを起動してください。

手順2 ゲームのディスクをセットし、カレントドライブをゲームディスクのドライブに移動します。
例：ゲームディスクがセットされているドライブがCドライブの場合

A>C：［RETURN］

手順3 「DSH」と入力してリターンキーを押してください。
例：ゲームディスクがセットされているドライブがCドライブの場合

C>DSH［RETURN］

手順4 あとはFDの［手順4］と同様の手順でインストール元とインストール先のドライブを選択します。また、HDにインストールする場合はフォーマットの項目は選択できないようになっています。

手順5 ゲームをインストールするディレクトリの名前を入力します。8文字以内で任意の名前をつけることができます。一度にディレクトリを2段階作成することはできませんが、既に存在するディレクトリの下にゲームのディレクトリを作ることは可能です。その場合はゲームのディレクトリの名前の前に現存のディレクトリの名前を入力しておけばOKです。例えばHD（Aドライブ）に「ABC」というディレクトリの下に「幻世風狂伝」のディレクトリを作りたい場合は

A：¥DS¥GENSEI

と、なります（この例だとゲームのディレクトリは¥GENSEIです)。また、インストール先のディレクトリに同じ名前のディレクトリが存在する場合は決定することができません。どちらかの名前を変えてから実行してください。

手順6 インストールが終了するとHDから起動するためのバッチファイル名が表示されます。

手順7 リターンキーを押すとDSのメニューに戻ります。メニュー画面でF・10を押すとDOSに戻ることができます。

手順8 ゲームがインストールされたディレクトリをカレントディレクトリにして、指定されたバッチファイルの名前を入力（拡張子はいりません）しリターンキーを押すとゲームが始まります。

備考：HDインストールに関する諸注意

1・各ゲームをインストールするためには、それぞれに容量が必要です。ゲームに応じて確保してください。

ゲーム	容量
★幻世風狂伝	2MB
★ボンバーさん太郎の爆弾天国	1MB
★JUMP HERO	1MB
★LADY BONO!!第3回	1MB
★ブロードウェイ伝説エレナ	1MB
★わんだふりゃ魔導らんど	1MB
★なぞぷよ体験版	1MB

2・各ゲームをHDから起動するためには540KB以上のコンベンショナルメモリが必要です。

注）なぞぷよ体験版は570KBのコンベンショナルメモリが必要です。

ゲームを始める前にお読み下さい

●本ソフトが使用できる機種・機器

NEC-PC9801VM以降
・要2ドライブ（1ドライブの場合は要HD）
・要RAM640KB以上
・要高解像度（400ライン）アナログディスプレイ
・FM音源対応

●以下の機種には対応していません

NEC-PC9801／
E／F／M／U／VF／UV
UF／UR／LV／CV／DO
DO+／N／NV／HA
ラップトップ／ハイレゾ
EPSON-PC286U／
LE／Note exective

トラブルシューティング

★ゲームが始まらない、動かない、変な現象が起きた…などの症状が出た場合は、もう1度以下の項目に従って確認して下さい。

【チェックポイント】

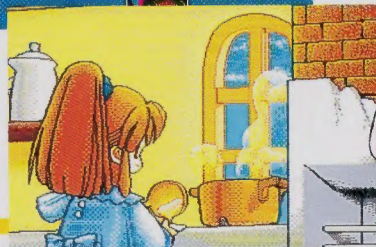
①パソコンの機種とソフト、メディアは合っていますか？　増設フロッピーディスクドライブでは、動作の保証はできません。必ず内蔵のフロッピーディスクドライブでご使用下さい。
②周辺機器は正しく接続されていますか？　周辺機器のマニュアルを確認してみましょう。
③不要な周辺機器の電源がONになっていませんか？OFFでも動かないときは一度取り外してから、再度ゲームを起動させて下さい。

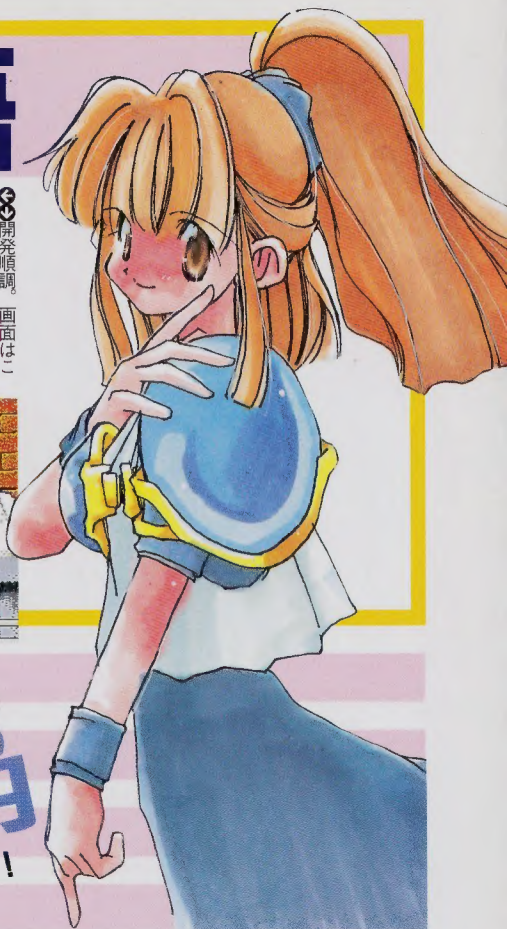
【どうしても動かない場合は】

チェックポイントを確認しても動かない場合は、当社のユーザーサポート担当までお電話下さい。

コンパイル　ユーザーサポート
テレフォンサービス
☎082-263-6165
月曜から金曜日　10：00～12：00/13：00～17：00
毎日　19：00～翌朝8：00(テープ)

「ばよえ〜んウォーズ」

1 大魔導戦略物語

⬅⬇開発順調。画面はこんな感じだよ

魔導物語のキャラクタを使ったシミュレーション・ウォーゲーム。おなじみのキャラに加えて新キャラも登場!!

次号大予言

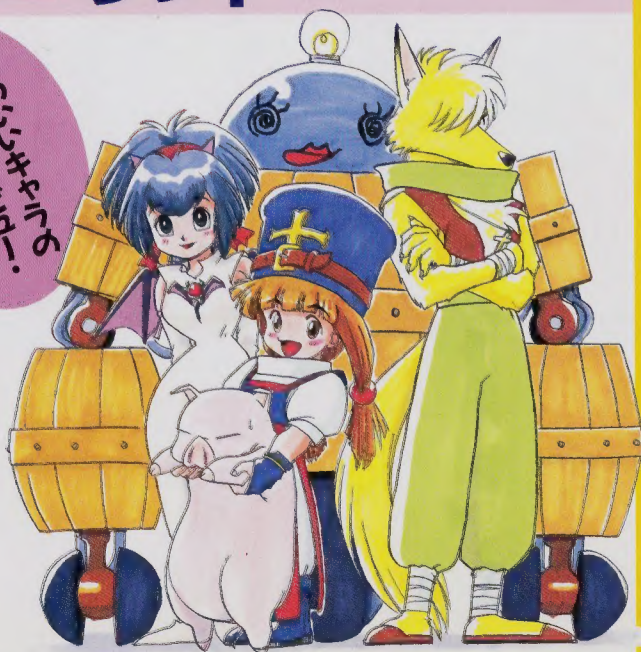
Disc Station DS vol.5 1月6日発売

これでもかの吐血大大サービス価格の

(税込) 1980円

で提供しちゃうのだー！

2 メルプールランド

3 るんるんあっぷるん

あっぷるそーすシリーズの記念すべき第10弾は、なんとヒロインが登場。キミはヒロインのあっぷるんになって町の難事件を解決せよ

4 筋肉であそぼう

濃度500%の濃口クリックゲーム。プレイヤーを至福に誘うグラフィックとサンプリングボイスを待て！

5 LADY BONO!!第4回

ついにあのBONOも感動の最終回。物語もめでたくめでたく大団円・・・かな？　乞うご期待！

6 なぞぷよ問題データ・第2回

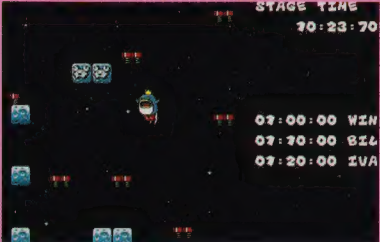
今回も集めに集めた難問奇問でキミに挑戦だ

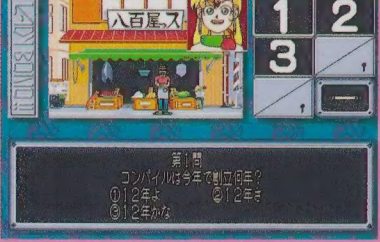
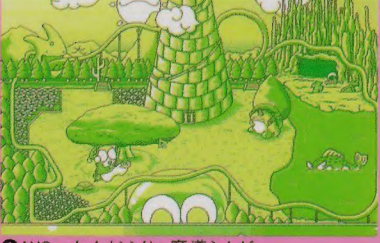
7 テキストコーナー

キミのテキストがソフトになる。投稿してね

今号で遊べるその他のゲーム

(幻世風狂伝は表紙に画面掲載) ©COMPILE 1994

ACT ボンバーさん太郎の爆弾天国

ACT JUMP HERO

F-ACT ブロードウェイ伝説エレナ

AVG LADY BONO.// 第3回

AVG わんだふりゃ魔導らんど

PZL なぞぷよ〈体験版〉

Disc Station 新装刊秋号 Vol.4

平成6年11月15日発行 編集発行人 仁井谷正充

発売 株式会社英知出版 〒160 東京都新宿区愛住町13-10 曙橋K-ビル ☎03(3356)4431

編集・発行 株式会社コンパイル

定価1980円(本体1922円)

T1061814161980

©COMPILE 1994

印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 61814-16